
ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР
№12 (15) '98
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
TOTAL AIR WAR
TRESPASSER
CAESAR 3
ENEMY INFESTATION
GRIM FANDANGO




12(15) ДЕКАБРЬ '98

**УЧРЕДИТЕЛЬ**
ООО «Игромания»
**Генеральный директор**
Александр Парчук
**Зам. ген. директора**
Светлана Базовкина
**Технический директор**
Евгений Исупов

**РЕДАКЦИЯ**
**Главный редактор**
Тимофей Богомолов
**Зам. главного редактора**
Андрей Шаповалов
**Научный редактор**
Александр Савченко
**Редакторы**
Дмитрий Бурковский
Нина Рождественская
Денис Чекалов
**Литературный редактор**
Людмила Катаева
**Дизайнер**
Андрей Михайлов

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ**
Ирина Карпова (тел. 279 1662)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ**
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)
Марина Круглова

**ДЛЯ ПИСЕМ**
109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

## Здравствуйте, дорогие читатели!

**Как всегда, неожиданно текущий год подошел к завершению. А это значит, что пора подводить итоги – что он нам принес (что он унес, лучше не вспоминать...).**

**Страницы 120 и 121 посвящены анкете, которая призвана выяснить, какая игра для вас самая-самая.**

**Каждая анкета – это одновременно и билет лотереи, в которой будут разыграны коробки с играми. Несколько российских и зарубежных фирм уже выступили спонсорами данного опроса, многие еще присоединятся к ним – призов будет много!**

**Те же, кто думает о наступающем годе, не забудьте о подписке на «Игроманию» – стр. 127.**



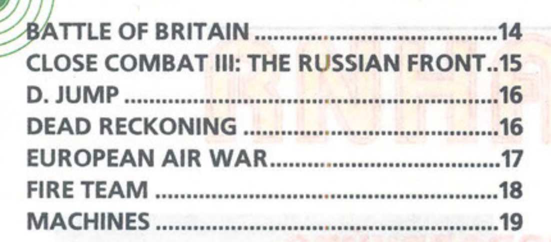
Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в типографии издательства «Пресса». Тираж 20.000. Зак.3069


**ЛЕГЕНДА 90-х. КВЕСТ, ЛЮБИМЫЙ С ДЕТСТВА: FULL THROTLLE (стр. 56)**



# СОДЕРЖАНИЕ



## ЖДЕМ ИГРУ 14





## ИГРАЕМ 20





## ЛОМАЕМ 109

### КОДЫ ДЛЯ PC



### КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION



## СОЧИНЯЕМ 114

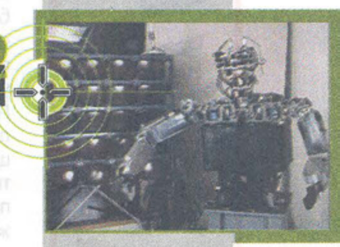
# СОДЕРЖАНИЕ

## ВАВИЛОН–5 70





## ВООРУЖАЕМСЯ 60





## ВСПОМИНАЕМ 56





## РАЗМЫШЛЯЕМ 113



## РАЗНОЕ








## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

**ПОДРОБНЕЙШИЕ РУКОВОДСТВА ДЛЯ FALLOUT 2, SIN, HALF–LIFE, NIGHTLONG, RAILROAD TYCOON 2 и других...**



**НЕ ПРОПУСТИТЕ!**









## КРИЗИС ЖАНРА

Никогда бы раньше не подумал, что хедлайнером выпуска станет подобная тема. Но, похоже, всемирный экономический кризис затронул игровую индустрию и в более благополучных странах. Читая о переходах и назначениях, все мы воспринимали как должное то, что талантливые разработчики покидают «родные» команды и открывают свои компании, прельстившись свободой или просто деньгами. Но вот о том, что они могут уйти по другой причине (по причине банального увольнения), позабыли многие. Прошедший месяц нам об этом напомнил. Все сокращения, произошедшие в игровой промышленности за последние 30 дней, описать не представляется возможным, расскажу лишь о самых ярких случаях.

Итак, Segasoft уволила ряд своих сотрудников, в том числе и из отдела разработки продуктов. По заверениям представителей компании, сокращение штатов является запланированной акцией в программе переориентации Segasoft. Компания постепенно переходит от выпуска игр к работе в качестве сетевой многопользовательской игровой службы и разработчика многопользовательских игр с использованием возможностей Интернет. Хотя сервер Heat.net действительно является одной из популярнейших бесплатных игровых служб, более правдоподобным является объяснение, что Sega просто бросает все свободные средства на раскрутку своего будущего детища – Dreamcast. Вполне логично, что рынок компьютеров ее мало волнует в этом отношении: Segasoft может быть интересна японскому монстру только в свете возможного перевода самых популярных PC-игр на свою новую платформу.

Diamond Multimedia объявила об увольнении 20 % своих сотрудников. По самым скромным подсчетам, это около 180 человек. В добавок к сокращению штатов компания решила отказаться от некоторых серий низкорентабельных продуктов и сконцентрировать усилия на производстве своих лучших изделий. Самое интересное, что по расчетам экспертов компании план сокращения выльется в 18–19 миллионов (надо же оплачивать все «отступные» пособия). Сумма вполне приличная, значит, не все так хорошо у этого крупнейшего производителя компьютерного «железа», как заявляет его управляющий состав. Подобные расходы могут быть связаны лишь с перспективой потери еще большей суммы, что и не замедлило отразиться на акциях компании, мгновенно подешевевших в цене.

Похоже, что предсказание большинства аналитиков сбылось – чуть больше месяца назад прекратила свое существование основанная бывшими Id'шниками компания Crack Dot Com. Единственной игрой, которая осталось на их счету, является забавная платформенная аркада Abuse.

Компания Interactive Magic также провела новую серию увольнений, отказавшись от услуг ещё двадцати своих сотрудников, в числе которых и знаменитый Крэг Тэйлор (Craig Taylor). Очень сложно объяснить это странное решение, ведь Крэг является одним из тех, кто был в компании с момента основания, он причастен не к одной хитовой игре от I-Magic и на прошедшей выставке ECTS представлял новые проекты. По заверениям представителей компании, им нелегко было пойти на подобный шаг, но решения об увольнении связаны с бюджетом компании и новыми направлениями её деятельности – недавним приобретением сети MPG-Net. Похоже, что I-Magic решила окончательно перейти на производство только сетевых игр. Впрочем, многие из уволенных уже договариваются о заключении контрактов на работу в компаниях South Peak Software и TalonSoft.

Вслед за развалом Crack Dot Com, так и не завершившей свою Golgotha, похоже, что и Radical Entertainment ждет та же участь. Компания вновь объявила о сокращении своих штатов. Из отделения в Ванкувере было уволено 40 сотрудников (общий штат на данный момент – всего 100 человек). В конце сентября Radical уже закрыла своё отделение в Сан-Франциско, уволив более половины сотрудников.

И последняя новость: компания SyQuest прекратила своё существование. Основанная в начале восьмидесятых годов и занимавшаяся разработкой и производством переносных хранителей информации, компания пришла к полному банкротству. С резким падением цены на жесткие диски и появлением дешевых носителей вроде пишущих CD-ROM-приводов, устройства SyQuest SparQ или Zip от Iomega перестали быть так популярны, тем более что по объему хранимой информации или скорости доступа они явно уступали тем же компакт-дискам или магнитооптике.

## «СДЕЛКА ВЕКА»

Наконец-то завершился долгий и нудный процесс по распродаже недавнего монстра, мегакорпорации Cendant. Вследствие внутреннего кризиса эта компания давно собиралась сбыть кому-нибудь все свои отделения, занимавшиеся производством программных продуктов, а это такие известные разработчики и издатели, как Sierra, Blizzard, Davidson and Associates и Knowledge Adventure. Некоторые крупные компании пытались приобрести отдельные составляющие. Так, например, Electronic Arts предложила немалую сумму за Blizzard. Но Cendant настойчиво отказывалась продавать их порознь. Покупатель все же нашелся. Им стал французский медиа-холдинг Havas. Только это сделка войдет в историю по другой причине – сумма, которую получит Cendant, составляет ровно один миллиард (!) долларов.

## ОПЯТЬ НЕУДАЧА?

Компании Take2 так и не удалось приобрести Interactive Magic. По утверждениям представителей обеих компаний, они не сошлись в условиях сделки, в частности, самостоятельности I-Magic как издателя, а сумма здесь не при чем. Хотя большинство специалистов сходится во мнении, что компании просто не смогли договориться о цене, приемлемой для обеих сторон.

## CREATIVE АТАКУЕТ

Совсем недавно компания Creative Labs подала заявку на покупку более 980 тысяч акций 3Dfx Interactive за период с 8 по 16 ноября на сумму более 10 миллионов долларов. Таким образом, доля Creative в 3Dfx Interactive увеличилась до 6,5 %. К тому же Creative выбрала очень удачный момент – за последнее время цена акций 3Dfx упала до рекордно низкого уровня в 8,81 доллара (эксперты связывают это с заявлением компании о незапланированном снижении доходов в третьем квартале текущего года). Неизвестно, действительно ли Creative решила приобрести контрольный пакет акций 3Dfx Interactive (представители компании отказались комментировать это заявление), но только вот ответная реакция 3Dfx Interactive не заставила себя ждать. Компания объявила о ряде мер, нацеленных на предотвращение покупки без согласия её руководства. В частности, компания намерена выпустить новый пакет акций, распределив их по заниженной стоимости между основными держателями, тем самым снизив общую долю Creative и не позволив последней приобрести блокирующий или, тем более, контрольный пакет.

## ПРОСТО TROIKA

Команда знаменитых создателей не менее знаменитого Fallout'а наконец обрела издателя. Им станет Sierra Studios. Troika Games, основателем которой является Тим Кейн (Tim Cain), автор одной из лучших ролевых игр прошлого года, была создана им в апреле 1998 года совместно с его партнерами по Black Isle и Interplay Леонардом Боярски (Leonard Boyarsky) и Джейсоном Андерсеном (Jason Andersen). Разумеется, что первым проектом команды будет именно ролевая игра, выход которой намечен на третий квартал 2000 года. «Более шести месяцев я искал подходящую издательскую компанию. И выбрал Sierra Studios по одной очень важной причине – доверие. Я доверяю им и их опыту в поддержке потенциально успешных в коммерческом плане продуктов. Это RPG, которую я хочу воплотить в жизнь на протяжении уже 15 лет. У меня есть всё для игры – отличный сценарий, множество разнообразных персонажей, огромное количество ответвлений сюжета, качественный дизайн и мощнейший движок, который может послужить каркасом для всего этого», – заявил Кейн.

## FINAL FANTASY: THE MOVIE

В последнее время очень многие герои компьютерных игр «стремятся» на большой экран. Вслед за вышедшими братьями Марио, Double Dragon, Street Fighter, Mortal Combat и готовящимися Wing Commander, Doom и Tomb Raider серия Final Fantasy получит продолжение в виде анимационного полнометражного фильма. Создатель этого безусловного хита, компания Square, объявила о подписании соглашения с Columbia Pictures на съёмку фильма Final Fantasy: The Movie. Сделка даёт Columbia право на распространение фильма по всему миру, за исключением Японии и Азии, где этим будет заниматься компанией Gaga-Humax. Самое забавное в этом соглашении то, что Columbia Pictures принадлежит Sony, которая и занимается изданием игр Square. Final Fantasy: The Movie будет снят в модной нынче в Голливуде «компьютерно-анимационной» манере, с применением новейших технологий, в том числе и Motion Capture. Скорее всего, новый фильм будет больше походить на потрясающий Toy Story и его вторую часть, а также на недавний Small Soldiers. «Final Fantasy: The Movie будет воплощением мечты о создании новой формы развлечений, которая вберёт в себя элементы кинофильма и компьютерной игры, используя для этого новейшие интерактивные и графические технологии. Этот фильм представит кино нового поколения, которое будет увлекать воображение каждого отдельно взятого зрителя удивительными открытиями и ощущениями», – заявил режиссёр фильма Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi). В съёмках, которые проходят в гавайских студиях Square USA, занято около 100 человек. Сценарий написал Эл Райнерт (Al Reinert), номинант на «Оскар» за фильм Apollo 13. Осталось только сожалеть о том, что Final Fantasy: The Movie появится лишь в далеком 2001 году.

## «СЛИШКОМ БЫСТРЫЕ CD-ROM»

Один из потенциальных претендентов на звание «авиасимулятор года», MS Combat Flight Simulator от Microsoft, похоже, постигла серьезная неудача. Корпорация была просто завалена заявлениями о том, что дисководы CD-ROM не могут прочитать компакт-диски с новой игрой и установить её. Представители Microsoft заявили, что связано это с некоторыми высокоскоростными дисководами, которые не могут прочитать установочные файлы. В самой программе ошибки нет, ошибка была допущена на стадии тиражирования и настолько незначительна, что проявляется лишь на высокочувствительных дисководах с 12-кратной скоростью вращения диска. Однако компании, торгующие играми в розницу, отмечают чрезвычайно высокий уровень возврата бракованных дисков с MS Combat Flight Simulator. В частности, в магазины компании West Coast было возвращено около 90 % копий игры. Компания Microsoft заявила, что она немедленно заменяет испорченные копии MS Combat Flight Simulator всем желающим и следующий, исправленный тираж уже начал появляться на полках магазинов.

## НОВЫЕ ПРОЕКТЫ КРИСА РОБЕРТСА

Крис Робертс (Chris Roberts), бывший продюсер серии Wing Commander от компании Origin Systems и нынешний режиссер и сценарист Wing Commander: The Movie, а по совместительству основатель компании Digital Anvil, представил линию игр, которые в следующем году издаст компания Microsoft. Это Starlancer, Conquest и Loose Cannon. «Loose Cannon, Conquest и Starlancer – это игры, совершенные в дизайне и технологическом исполнении, причём без всякого дисбаланса в игровом процессе, – заявил Робертс. – Интуитивный интерфейс позволит игрокам легко проникнуть в игру и сконцентрироваться на одном – получении удовольствия». Starlancer – это игра в стиле Wing Commander (другого от Криса никто, впрочем, и не ожидал): сражения в космосе с нелинейным сюжетом, динамичными миссиями и отличным современным движком, способным «наиболее удачно отображать космос во всей его красе». В игре будет множество кораблей и многопользовательский режим – до 8 человек через модем, локальную сеть и Интернет. Созданием Starlancer компания Digital Anvil занимается совместно с английской командой Warthog. Conquest: Frontier Wars представляет собой трёхмерную стратегию в реальном времени, действие которой происходит также в космосе. Завязка достаточно стандартна – в Conquest будут противостоять две расы, претендующие на полное господство во Вселенной. Будем надеяться, что сюжету Крис уделит большее внимание. Loose Cannon является представителем относительно нового жанра 3D-Action/Adventure. Действие напоминает дикую смесь Trespasser с серией Interstate или Redline – путешествовать в этом мире можно будет не только «на своих двоих», но и при помощи 20-ти различных средств передвижения.

Но самым неожиданным было следующее заявление Криса: «Ни одна из игр Digital Anvil не будет использовать полноэкранное видео. Мы применяли его когда-то в Wing Commander, потому что оно лучше всего передавало смысл сюжета. Однако сейчас мы стремимся к целостности игрового процесса, а переход от трёхмерного режима сражений к видеофрагменту эту целостность нарушает». Вот так-то!

## ТОРЖЕСТВО ПРАВОСУДИЯ

Несколько месяцев назад я жаловался на тяжелую жизнь и сетовал, что придется скоро новую рубрику в новостях вводить – слишком много было одновременно происходящих судебных процессов. Только вот тема эта как-то быстро наскучила. Вот и за последний месяц не произошло ничего из ряда вон выходящего – NVIDIA в очередной раз выиграла два процесса (на этот раз у Silicon Graphics и S3) и, как всегда, получила еще один иск, на этот раз от более грозного соперника, самой 3Dfx Interactive. Все дело опять в мультитекстурировании, будь оно неладно, примененном и в Voodoo 2, и в Riva TNT, и так ни в одной игре пока не

















реализованном (кроме Quake 2, но это скорее исключение). Более интересным, на мой взгляд, представляется процесс, в который была втянута любительница судиться со всеми подряд, компания Blizzard. Вкратце напомню суть дела.

Менее двух месяцев после выпуска StarCraft понадобилось компании Microstar, чтобы выпустить набор дополнительных уровней для StarCraft под названием Stellar Forces. Уровни эти были созданы при помощи редактора, который входил в комплект поставки игры, что означает незаконность выпуска Stellar Forces, так как редактор предназначен лишь для использования игроками, но не для коммерческого применения. В мае 1998 года, незамедлительно после начала продаж Stellar Forces, Blizzard подала в суд на Microstar, требуя незамедлительного прекращения поставок набора и возмещения ущерба, причинённого незаконными действиями. 11 ноября рассмотрение дела было завершено, и суд вынес окончательное решение – дело разрешено в пользу Blizzard. Microstar обязана изъять Stellar Forces из продажи и выплатить «сумму, возмещающую ущерб Blizzard». Размер денежных выплат разглашен не был.

Blizzard заключила за последние несколько месяцев два соглашения о выпуске add-on'а для StarCraft с компаниями Aztech New Media и WizardWorks и отстаивает своё право выбирать разработчиков, которые достойны создания подобных продуктов. «Игроки тесно связывает всё, что относится к нашим продуктам, с нашей репутацией. Именно поэтому все продукты, так или иначе относящиеся к нашим играм, должны пройти проверку - мы хотим, чтобы игроки получали лучшее, мы хотим, чтобы «Blizzard» в их умах ассоциировалось со словом «качество», – заявил вице-президент по развитию бизнеса Blizzard, Пол Сэмс (Paul Sams)

## НЕРЕАЛЬНАЯ ОХОТА

Похоже, что успехи WizardWorks окончательно «достали» абсолютно всех производителей компьютерных игр. И неудивительно – США во второй раз переживает бум популярности игр на тему охоты, тем более что вышла в свет вторая часть Deer Hunter 3D, на этот раз с возможностью свободного перемещения в трехмерном мире. И, как и в начале этого года, игра от WizardWorks уверенно занимает первые строчки хит-парадов по продажам в США. Сейчас, когда все кому не лень начали выпускать подобные игры, объяснить такую популярность одной новизной вряд ли удастся, так что остается только сетовать на высокий уровень реализма Deer Hunter и качественный графический движок. Но похоже, что появилась компания, которая вполне сможет затмить творение WizardWorks именно по этим позициям. Речь идет о ASC Games и ее новом проекте TNN Outdoors Pro Hunter. Для достижения наивысшего реализма и правдоподобности был привлечен даже известный в США охотник Билл Джордон (Bill Jordon). В дополнение к этому ASC Games собирается привлечь на роль консультантов в TNN Outdoors Pro Hunter ведущих передачи Realtree Outdoors, транслирующейся по каналу TNN. Среди них будут Эдди Сэлтер (Eddie Salter), Бак Гарднер (Buck Gardner) и Майкл Уодделл (Michael Waddell).

Впрочем, по-настоящему шокирующей новостью стало то, что компания лицензировала движок Unreal у Epic Megagames. И если представить себе тактический action (X-Com: Alliance) или ролевую игру с элементами стратегии (Wheel of Time) на этом движке еще можно, то вот симулятор охоты...

## НОВОСТИ О DREAMCAST

На прошедшей в США закрытой пресс-конференции представители Sega дали информацию по некоторым интересным фактам, ранее нигде не освещавшимся. Управляющий директор Sega of America Берни Столар (Bernie Stolar) посещает в данный момент различные крупные сети компьютерных магазинов, чтобы заручиться у них поддержкой к моменту выхода Dreamcast в США в 1999 году. Ю Сузуки (Yu Suzuki), создатель серии игр Virtua Fighter, работает над новым проектом, который будет в оригинале создаваться для Dreamcast, а лишь затем его перенесут на игровой автомат. Игра получила название Project Berkeley. Точный объём специализированного формата компакт-дисков GD-ROM, которые будут применяться в Dreamcast, составит 1,2 Гбайта без применения компрессии. Карта памяти VMS/PDA, применяющаяся в контроллерах Dreamcast, переименована Sega в Visual Memory Unit. VMU можно соединять попарно в джойстике Dreamcast и передавать информацию с одной на другую без посредничества Dreamcast. В японской версии Dreamcast анонсирована технология Force Feedback. Ответственный за сетевую часть Dreamcast Пол Статакопулос (Paul Stathacopoulos) заявил, что в американской версии Dreamcast будет заложено отличающееся от японской версии сетевое программное обеспечение, которое будет сразу готово для подключения к Интернет через крупнейших национальных провайдеров.

## УХОД «ЛЕГЕНД»

На прошедшем четвёртом турнире лиги AMD Professional Gamers League, могла произойти сенсация. Началось все с того, что Дэннис Фонг (Dennis Fong), более известный как Thresh, проиграл пятнадцатилетнему Курту Шимада (Kurt Shimada) под псевдонимом Immortal в одном из предварительных раундов. Это всего второй его проигрыш из более чем ста официальных боёв. Единственная вещь, которая могла утешить Thresh, заключалась в том, что в последний раз, когда он проигрывал (в финале первого турнира PGL), ему всё равно достался главный приз. Сенсации не произошло. Причем Thresh победил не только в личной, но и в командной категории. Его клан, DeathRow, вышел победителем против противников с восточного побережья, Clan Gib, с рекордным счётом 6:0. А вот бывший клан Фонга, Legends, принесший ему удачу и Ferrari Кармака во время первого чемпионата, даже не вышел в четверть-финал.

Да, совсем забыл. Играли ребята, разумеется, в Quake.

## И ВНОВЬ ФУТБОЛ

Electronic Arts объявила о приобретении ещё трёх футбольных лицензий различных ассоциаций. Сделка между EA и ISL WorldWide позволит первой разрабатывать и издавать в течение восьми лет продукты серии FIFA World Cup, UEFA EURO 2000 и некоторые продукты, основанные на национальных чемпионатах стран членов FIFA. Лицензия действительна для 64 продуктов на PC, PlayStation и Nintendo. Данная сделка является закономерным продолжением взаимовыгодного сотрудничества сторон, продолжающегося с 1993 года и вылившегося в 15 миллионов копий футбольных продуктов Electronic Arts, проданных за это время по всему миру. А для нас с вами это означает, что наконец-то в играх от EA появятся российские клубы. И если в FIFA '99 уже присутствуют «Спартак», «Локомотив» и «Динамо», то в будущем году нас встретят ЦСКА и «Ротор».

## ФИНАНСЫ И СТАТИСТИКА

GT Interactive анонсировала финансовые результаты своей деятельности во втором квартале 1999

финансового года, закончившемся 30 сентября. Доходы компании упали на 4 % по сравнению с предыдущим годом и составили 116,2 миллиона долларов. GT указывает в качестве причины неудач поздний выпуск игры Duke Nukem: Time To Kill для Sony PlayStation. Прибыль компании составила 1,4 миллиона долларов (для сравнения: за тот же период прошлого года GT заработала 8,5 миллиона). Доходы за первое полугодие 1999 финансового года составили 223,5 миллиона (в прошлом году – 232,5 миллиона). Прибыль за полугодие составила 3,2 миллиона (за первое полугодие 1998 финансового года – 13 миллионов долларов). Так что не Unreal'ом единым надо жить разработчикам...

***

Компания Interactive Magic объявила финансовые результаты своей деятельности за третий квартал 1998 года, который закончился 30 сентября. Компания объявила о доходах в 2,7 миллиона долларов в сравнении с 5,5 миллиона за тот же период прошлого года. Убытки компании составили 3,5 миллиона долларов (или 39 центов на акцию). Компания заявила, что доходы от продажи CD-ROM-продукции были уменьшены решением не выпускать в продажу Ultra-Fighters и Malkari, «дабы полностью закрепить за компанией статус создателя сетевой продукции». Компания также потратила 1,4 миллиона долларов на завершение сотрудничества с партнёрами и дистрибьюторами в связи с изменившейся стратегией бизнеса. Interactive Magic заявила, что достигнет положительного баланса во втором квартале 1999 года, и он сохранится до конца года, «ускоряя переход компании в сетевую сферу». Впрочем, что бы ни скрывалось за красивыми словами, кризис налицо.

***

Компания Eidos завершила приобретение компании Crystal Dynamics. Сделка, о которой было заявлено в сентябре, обошлась Eidos приблизительно в 47,5 миллиона долларов. Издавать игры Crystal Dynamics - GEX III: Deep Cover Gecko, Legacy of Kain: Soul Reaver, Akuji the Heartless и Unholy War – теперь уже будет Eidos.

***

Компания Titus Software объявила о свершившемся приобретении компании BlueSky Software. Основанная в 1988 году, BlueSky заслужила себе репутацию хорошего разработчика игр для различных платформ - от Atari 7800 до PC с Windows 95.

## ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Компания Red Storm Entertainment, известная в основном по выпускам интерактивных продуктов, основанных на романах Тома Клэнси (Tom Clancy), объявила о некоторых изменениях в руководстве компании. Майкл Ломас (Michael Lomas) стал вице-президентом по разработке продуктов, а Роб Гросс (Rob Gross) назначен директором по продажам в Европе. Ломас будет работать в США, а Гросс в Лондоне. Ломас принимал участие в открытии европейского отделения Red Storm. До того как прийти в эту компанию, он работал в роли управляющего директора Volare Limited и управляющего продюсера Millenium Interactive. В его обязанности теперь войдёт планирование разработки новых продуктов, наблюдение за ходом разработки и координирование действий всех сторон, задействованных в этом процессе. Гросс же ранее возглавлял отдел продаж в английском отделении корпорации THQ. Остается только поздравить Red Storm со столь удачными «приобретениями».

***

Origin может в скором времени растерять абсолютно всех своих «звезд». Не так давно мы сообщали об уходе ряда ключевых фигур из отделения, занимающегося последней частью Ultima. Теперь вот и известнейший дизайнер Род Накамото (Rod Nakamoto), бывший продюсер серии Wing Commander, будет работать теперь на GT Interactive. Он организовал собственную студию разработчиков – Bootprint Entertainment. Команда сконцентрирует свои усилия на разработке игр для PC и видеоплатформ. В состав Bootprint входит 16 человек. Помимо Накамото, в Bootprint задействованы такие известные личности, как Фрэнк Рон (Frank Roan), директор по разработке продуктов, Джефф Гриллс, директор по технологии, а также некоторые другие, участвовавшие ранее в таких проектах, как StarCraft и Wing Commander: Prophecy. Остается лишь только добавить, что первой игрой Bootprint будет трехмерная «стрелялка» с элементами стратегии, которая выйдет в 2000-м году.

***

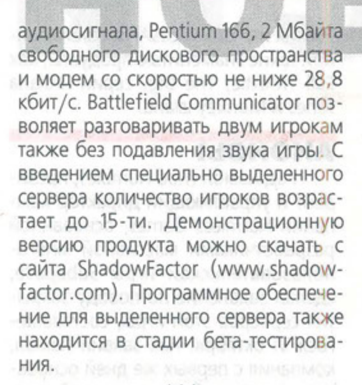
Бывшие члены команды разработчиков LucasArts Джонатан Экли (Johnatan Ackley) и его жена Кейси Донахью Экли (Casey Donahue Ackley) основали собственную команду разработчиков, Stargazy Studios. Джонатан известен благодаря своему вкладу в разработку приключенческих игр для LucasArts. За его спиной такие знаменитые продукты, как Full Throttle, The Dig, серии Indiana Jones и Monkey Island.

## АНОНСЫ

Род Хамбл (Rod Humble), президент и управляющий директор компании Harmless Games, основанной разработчиками массивной многопользовательской игры SubSpace, сделал заявление по поводу закрытия серверов этой игры, состоявшегося 31 октября. Как заявил Хамбл, компания с первых же дней основания начала работу над новой массовой многопользовательской сетевой игрой, которая, по его мнению, должна привлечь большинство поклонников SubSpace. «Игра будет предназначена для Интернет, в ней сможет играть ещё больше народу, и в основе её будет лежать мощный современный движок», - вот все детали нового проекта, которые Хамбл может раскрыть на данный момент. Ещё он упомянул о новой системе передачи пакетной информации игры, которая позволит уменьшить задержки в игровом процессе и разрывы связи. Помимо этого в игру будет встроена система голосовых переговоров, ставшая в последнее время практически обязательной для игр подобного класса. Harmless Games ведёт в данный момент переговоры с некоторыми издателями и собирается объявить дату выхода игры после завершения переговоров.

***

А тем временем Resounding Technology объявила о выпуске Roger Wilco, программы, позволяющей игрокам в многопользовательском режиме игры переговариваться друг с другом голосом в таких играх, как Quake, Diablo или StarCraft. В то же время канадская компания Shadow-Factor Software Inc. заявила о скором выходе другого продукта подобного рода под названием Battlefield Communicator, которую ее разработчики называют «набором для голосовых переговоров в реальном времени, оптимизированном для применения в многопользовательских играх». Roger Wilco от Resounding позволяет четырём игрокам переговариваться друг с другом без использования специально выделенного сервера. Технология смешивает голоса игроков без подавления аудиосигнала самой игры. Продукт находится в стадии бета-тестирования и может быть бесплатно скачан с сайта Resounding (www.resounding.com). Для его применения требуется DirectSound, микрофон, звуковая карта, способная на воспроизведение полнодуплексного



аудиосигнала, Pentium 166, 2 Мбайта свободного дискового пространства и модем со скоростью не ниже 28,8 кбит/с. Battlefield Communicator позволяет разговаривать двум игрокам также без подавления звука игры. С введением специально выделенного сервера количество игроков возрастает до 15-ти. Демонстрационную версию продукта можно скачать с сайта ShadowFactor (www.shadowfactor.com). Программное обеспечение для выделенного сервера также находится в стадии бета-тестирования.

***

Psygnosis анонсировала новый проект – автосимулятор Rollcage, игру для PC и PlayStation, которая выйдет весной 1999 года. Представители Psygnosis говорят, что машины здесь будут «низко посаженными злыми монстрами, способными на бешеные скорости и даже на временный отрыв от земли. Машины на огромных скоростях приобретают центробежные силы, которые позволяют им проезжать по стенам и даже потолкам узких туннелей. Дизайн их настолько удачен, а материал, из которого они изготовлены, настолько прочен, что им нипочём затяжные прыжки, сильные столкновения и падения. Это означает, что игрокам оставаться на трассе совсем не обязательно. Rollcage - это гонки с абсолютной свободой. Все 360 градусов ваши». Разумеется, игроки будут не только управлять машинами, но и сражаться между собой. В Rollcage будет доступно огромное количество оружия, при помощи которого можно будет без проблем выбить противника с трассы. В игре 11 трасс для одиночной игры и 3 для многопользовательской. На некоторых уровнях будут присутствовать необычные погодные или гравитационные условия. Разумеется, будет возможность сетевой игры и поддержка (если не необходимость) 3D-ускорителей.

***

Yosemite Entertainment, команда разработчиков компании Sierra, объявила о своих планах использования движка Unreal от компании Epic Megagames в своих новых трёхмерных играх, в числе которых и Navy SEALS, проект, основанный на воспоминаниях бывшего морского пехотинца, а в настоящее время писателя Ричарда Марчинко (Richard Marcinco). NAVY Seals – это смесь элементов стратегии и тактики, в которой игрок управляет командой морских пехотинцев, отдаёт им приказы и распределяет вооружение и боеприпасы, необходимые для удачного завершения миссии. «Всем в этой индустрии интересно узнать настоящий потенциал движка Unreal. А мы не привыкли занимать выжидательную позицию. Наша команда всегда старается идти впереди», – заявил Крэг Александер (Craig Alexander), главный менеджер Yosemite. «Мы с самого начала были уверены в том, что Yosemite сделает правильный выбор, – прокомментировал данное событие вице-президент (vice president) Epic Megagames, Марк Рейн (Mark Rein). – NAVY Seals обязательно будет замечательной игрой, и мы рады, что в ней будет и наш вклад, наша работа. Мы знаем, что Sierra и Yosemite тщательно, очень тщательно исследовали все технологии, присутствующие сейчас на рынке, и мы чрезвычайно рады, что такой авторитетный выбор пал именно на Unreal». А вот насколько им удастся «раскрыть этот потенциал», мы узнаем не ранее лета 2000 года. Только вот вопрос: кому тогда будет нужен Unreal?

***

Take2 Interactive анонсировала два новых проекта. Это смесь трехмерной стрелялки и ролевой игры Darkstone от Delphine Software и тактический танковый симулятор Wild Metal Country от DMA Design. Darkstone является переносом концепции Diablo от Blizzard в трёхмерный мир. В игре будет более 80 полигональных монстров, 8 персонажей, которых сможет выбрать игрок, свободное перемещение камеры в реальном времени, динамическое освещение, широкая система магии, высокодетализированное окружение, живущие собственной жизнью деревенские жители, птицы и звери. Wild Metal Country является игрой в жанре 3D-Action с видом от третьего лица, в которой нам предстоит управлять различными футуристическими видами вооружения, похожими на танк. Обещается расширенная физическая модель, изменяемая гравитация, инерция, скорость, траектория полёта снарядов и т. п. в сочетании с легкостью и даже некоторой аркадностью проекта. Как этого удастся добиться ребятам из DMA – пока не понятно.

## «ВОЙНА И МИР» И KILLER TANK

Компания Snowball Productions не так давно закончила полную локализацию игры от Joymania Entertainment Knights & Merchants, выходящей в России под названием «Война и Мир». Изданием и распространением продукта в нашей стране займется компания 1С, так как Electrotech Multimedia в связи с нестабильной ситуацией на российском компьютерном рынке отказалась от публикации. 1С, скорее всего, будет издавать и следующую полную локализацию от Snowball Productions, «Ярость: Восстание на Кронусе», более известную как Shogo: Mobile Armor Division от Monolith Productions.

Вместе с тем ElectroTech Multimedia раскрыла некоторые детали по поводу своего нового проекта, игры Killer Tank в жанре 3D-action. По предварительным прогнозам, она появится в продаже в апреле 1999 года. Самым интересным для игроков будет, пожалуй, то, что все в игре может быть уничтожено, «включая мирных жителей, животных и растения. Более того, их смерть будет выглядеть чрезвычайно натуралистично и устрашающе». Рождается достойный конкурент Carmageddon'a?

## «АКЕЛЛА»

Компания «Акелла» продолжает активную работу над своим парусным симулятором – «Корсары». Как заверили представители компании, сетевая версия игры уже готова. Выход проекта в свет запланирован на первый квартал 1999 года, более точная дата релиза станет известна после подписания договора с западным издателем, чье имя по-прежнему держится в тайне. Оно и понятно – этот проект со времен E3 вызывает неизменный интерес у западных публикаторов. В конце ноября и начале декабря компания «Акелла» наметила встречи с представителями трех различных западных компаний, где будут обсуждать вопрос издания проекта на рынках США и Европы. Так что в самое ближайшее время это имя станет известно.

## И ВНОВЬ «КОЛОБКИ»

Компания Gamos закончила работы над своим новым проектом «Братья Пилоты 2». Разумеется, это продолжение к уже ставшему популярным квесту по мотивам известного мультфильма «Следствие ведут Колобки». Издателем проекта по-прежнему выступает компания 1С. С учетом сегодняшней ситуации на российском рынке выход игры пока придерживается, и однозначно назвать точную дату появления новых приключений Братьев Пилотов пока весьма сложно. Исходя из этих же соображений, работы над третьей частью игры отложены на неопределенный срок.

Дмитрий Бурковский

# ЛАЗЕР, БРОНЯ И ЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР

Среди компьютерных игр существует очень много различных симуляторов. Причем, если некоторые с полной ответственностью можно назвать имитаторами какого-либо средства передвижения, то есть и такие, которые в это определение просто не вписываются. И впрямь, как можно создать достоверный симулятор того, чего нет в реальной жизни? Например, космического истребителя. Или динозавра. Или стотонного робота.

Сам жанр симуляторов можно назвать достаточно популярным по большей степени из-за того, что к симуляторам относятся игры, повествующие о космических сражениях и громадных боевых машинах будущего. Да простят меня поклонники «серьезных» развлечений, но именно благодаря вселенным Star Wars, Wing Commander и BattleTech жанр не умирает, а, наоборот, занимает лидирующие позиции. И наверняка он «завербует» еще немало новых поклонников, так как к выходу готовятся сразу три игры, в которых герою предстоит сесть за штурвал громадной машины уничтожения.

## НЕМНОГО ИСТОРИИ

Человек, окруженный проводами и сталью. Гигант, способный разрушать дома и уничтожать армии. Оружие, несущее смерть и ужас. Вот уже более века люди задумываются о том, чтобы запихнуть себя в железную скорлупу и отправиться на врага. Человек же слишком слаб, чтобы противостоять своему же оружию, не правда ли? Конечно, можно посадить его в танк или самолет, но ведь это слишком банально. Нужно что-то выходящее за рамки обыденного сознания, нужны создания, сотворенные по образу человека, но в сотни, тысячи раз мощнее и сильнее его. Вот именно так в XXV веке от Рождества Христова, по версии FASA Corporation, появились эти машины смерти, Mech, «высотой несколько десятков метров и с боевой мощью, равной по силе современному авианосцу, навсегда изменившие само понятие о войне». Вот именно так несколько десятков лет назад человечество заболело вселенной BattleTech. Потом, конечно, последовало много «клонов» и вариаций на эту тему; одним из них суждено было быстро кануть в Лету, о других помнят до сих пор. Но первой была и остается игра от FASA.

Что интересно: если настольных стратегических (BattleTech) и ролевых (MechWarrior) игр вышло достаточно, то до компьютера мир BattleTech добрался довольно поздно. Причем именно компьютер позволил нам посмотреть на это мир с новой позиции – с точки зрения пилота, непосредственно сидящего за штурвалом. Пожалуй, именно компьютерный MechWarrior производства Dynamix можно смело назвать первой игрой, открывшей жанр симуляторов боевых роботов. Появившаяся в далеком 1991 году, эта игра не только «выжимала» из компьютеров все их возможности («двушка» в то время была еще роскошью), но и при, казалось бы, такой несерьезной теме умудрялась оставаться вполне реальным и достаточно сложным имитатором, который оскорбительно было бы назвать «стрелялкой». К тому же игра сочетала в себе как ролевые элементы, так и экономический менеджмент, что лишь вызывало дополнительный интерес.

Но, как это всегда бывает, окрыленная успехом Dynamix покинула Activision и вместе с тем потеряла все права на использование вселенной BattleTech. Но и те, и другие совсем не хотели терять поклонников, и обе анонсировали еще по одной «игре про роботов». Разумеется, Activision заявила о выходе второй части столь успешного MechWarrior, а Dynamix ничего не оставалось делать, как создать свою историю. И таким образом возник еще один мир, где человечество боролось против захвативших власть машин-убийц и не придумало ничего лучшего, как использовать против последних таких же гигантских роботов, пилотируемых человеком. Вроде бы Activision должна была выиграть, ведь у них в руках права на такую популярную вселенную. Но вот незадача – несмотря на то, что картинки ко второму MechWarrior были просто великолепны, игра все откладывалась и откладывалась. И вот именно в этот образовавшийся промежуток и смогла влезть Dynamix (при поддержки Sierra) со своей EarthSiege (а именно так называлась их новая игра).

Чуть позже появился целый ряд новых продуктов на эту тему. Это и Iron Assault, представлявший собой типичную стрелялку, в которой запоминался разве что великолепный заставочный мультик; это и вторая часть EarthSiege, прекрасный пример неудачного программирования под Windows 95; это и Shattered Steel, игра, обещавшая наделать много шума, но так и прошедшая незамеченной, это и, пожалуй, лучшее из всего перечисленного, G-Nome, обладавший качественной историей, но оказавшийся весьма посредственным симулятором. Но все эти проекты, вышедшие до и после 1995 г., затмил великолепный MechWarrior II. Игра получилась настолько красивой и реалистичной, насколько она была играбельной. Достаточно лишь сказать, что во второй Mech играют до сих пор. Activision, пожиная плоды успеха, не собиралась останавливаться и сразу же выпустила ряд продолжений, в частности, версию для сетевой игры MechNet и набор дополнительных миссий Ghost Bears Legacy. Но тут случилось непредвиденное – FASA, до этого вполне удовлетворенная успехами Activision, отозвала лицензию на BattleTech, оставив у Activision лишь права на выпуск дополнений к MechWarrior II. Вот именно в виде дополнения и появилась MechWarrior II: Mercenaries, являющаяся, по

сути, абсолютно новой игрой, близкой более к первой части, чем ко второй.

Но ни одна компания не желала останавливаться на достигнутом.

## HEAVY GEAR II

Не желала этого делать и Activision, у которой на руках остался великолепный «движок» от MechWarrior II и горячее желание слепить еще что-нибудь «про роботов». Сказано – сделано. Activision быстренько приобрела лицензию на творение Dream Pod 9, игровую среду Heavy Gear, очень схожую с BattleTech. Только если Mech – это многотонный гигант, превышающий рост человека в десятки раз, то Heavy Gear представляет собой небольшой боевой костюм, надеваемый на человека, чем-то похожий на элементала из MechWarrior. В соответствии с размерами разнится и применение. Gear – это не основная ударная сила, это что-то вроде элитных войск, задействованных для диверсионных операций и мгновенных прорывов. Изменено и управление – если Mech слишком громоздкий, то Gear, наоборот, очень быстрый и юркий. Правда, на первой части игры это не отразилось – сказывалось «наследие» в виде «движка» от MechWarrior II.

Вообще, мир Heavy Gear – не новичок на экранах мониторов. Первая игра по этой вселенной была выпущена компанией Looking Glass в 1996 г. и называлась Terra Nova. Именно на этой планете и проходило действие как компьютерной версии Heavy Gear, так и его настольного собрата. А вот во второй части вас во главе небольшого отряда коммандос отправляют на планету Caprice, и вы действуете в тылу у землян (да, в этом мире вы сражаетесь за свою независимость против Земли). Вам придется ходить в разведку, отправляться в диверсионные рейды, выманивать неприятеля, устраивать засады и просто уничтожать противника. Всем этим вам придется заниматься на протяжении 40 миссий. Несколько печалит лишь тот факт, что создатели отказались от нелинейного сюжета, аргументируя это нежеланием того, чтобы игрок пропустил половину миссий из-за неправильного выбора пути или компьютера, просто «не выкинувшего» их.

Зато «движок» у Heavy Gear II будет абсолютно новый. О его качестве говорит и то, что для игры будет обязательно необходим 3D-ускоритель. Что касается системных требований, то, по словам продюсера игры, при максимальной детализации P-133 с первым Voodoo будет выдавать порядка 15 кадров в секунду, что на сегодня это очень неплохой результат (достаточно вспомнить запросы Unreal...). На моих глазах не оптимизированный код вполне прилично «бегал» на P-166, правда, с Voodoo II внутри. С другой стороны, использование 3D-ускорителя позволяет создать на основе освободившихся ресурсов процессора реальную физическую модель и грамотный алгоритм искусственного интеллекта. К тому же, DarkSide (а именно так зовется новое творение программистов Activision) позволяет полностью реализовать возможности Gear, движение которого больше не напоминает управление громадным Mech, а по своему стилю ближе к Shogo или даже Quake. Но это совсем не означает, что игра превратится в банальную трехмерную стрелялку или, не дай бог, обыкновенную аркаду. Просто теперь вы сможете на самом деле почувствовать свой Gear, понять, чем же боевые костюмы отличаются от многотонных роботов. Огромное внимание теперь уделяется ландшафту. Теперь нас не ждут однообразные равнины MechWarrior: в этом мире появились каньоны, русла рек, настоящие города, и даже лес.

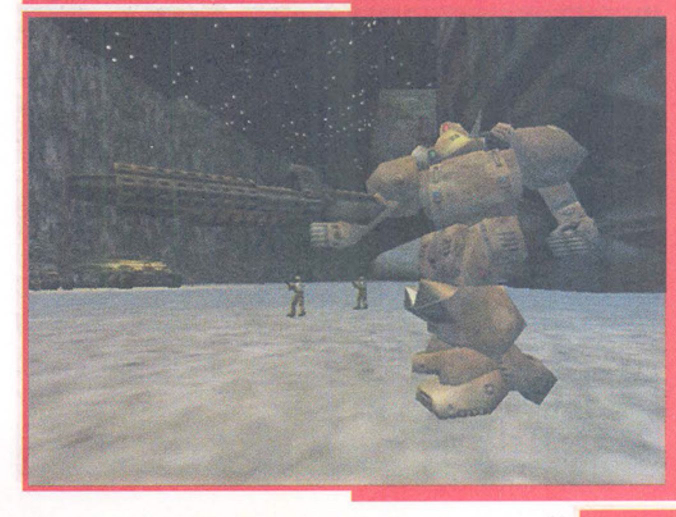
Окружающая среда важна и потому, что радар теперь действует по принципу прямой видимости (т. е. он показывает лишь то, что непосредственно может видеть пилот, и то, что не заслонено препятствиями), и во время прохождения очередной миссии критически важно грамотно расположить свой отряд. Можно попытаться замаскироваться и спрятаться, но то же самое может сделать и противник! Уже представляю, насколько интересной и разнообразной будет сетевая игра... Кстати, о последней. Наверняка любителям подобных баталий будет интересна информация о том, что многопользовательский вариант начали делать раньше, чем одиночную компанию. На мой вопрос, с чем это связано, David Georgeson, генеральный продюсер новой игры, ответил, что таким образом они, как он надеется, смогли избавиться от всех «багов» и сделать игру как можно более интересной. Что ж, будем надеяться и мы. А пока лишь скажу, что будут доступны практически все известные варианты, включая Capture the Flag и командные сражения. Но самое интересное (и ожидаемое) – это то, что нам обещают целую многопользовательскую кампанию. Правда, пройти всю игру на пару с приятелем вы все равно не сможете, зато вам удастся отыграть вступительные и предварительные миссии.

Пара слов о графике. Вы, наверное, уже поняли, что она великолепна. Присутствуют все стандартные «навороты», свойственные современным графическим ускорителям. Здесь и красочные взрывы, и прозрачный дым, и размытые текстуры, и мягкие очертания моделей. Я не видел, как выглядит город, но огромный космический корабль (а в игре будут и миссии в открытом космосе) и, в особенности, лес просто потрясающи.

К разговору о ландшафтах и сетевой игре: сражения в космосе – это одна из «изюминок» Heavy Gear II. Выглядит это примерно так: пока ваш Gear находится на поверхности корабля или станции и магниты на его подошвах действуют, он бежит по этой поверхности. Как







только они отключаются, он, кувыркаясь, от нее отлетает и, помогая себе с помощью ракетных двигателей, летит к другому кораблю. Плюс ко всему, как вы помните, в космосе нет таких понятий, как верх и низ, и это здорово дезориентирует, особенно при многопользовательской игре. Представьте: вы двигаетесь по поверхности одной станции, а ваш противник – по поверхности другой. Вам кажется, что он находится сверху и не замечает вас, так как, по вашему мнению, вы должны быть внизу для него. Но ваш противник видит ту же перспективу, что и вы, т. е. вверху для него находится именно ваш Gear... Обычно в таких случаях побеждает тот, кто первым поймет, где он находится, и откроет огонь.

Лично на меня игра произвела очень сильное впечатление, с нетерпением жду выхода полной версии...

## STARSIEGE

Но и Dynamix не сидела сложа руки. За время, прошедшее после выхода второй части, придуманная этими ребятами вселенная успела не только сменить хозяина (Dynamix вместе со всеми правами на EarhtSiege отошла к ненасытной Sierra), но и название. Похоже, что боссам из Cendant (кому, в свою очередь, принадлежит Sierra) надоели неудачи с Dynamix, и они волевым решением изменили название и историю этого мира. Скорее всего, предыдущая вселенная была не настолько грандиозна, чтобы соперничать с BattleTech. Теперь она практически создана заново, так как действие здесь разворачивается по прошествии тысячи лет с момента первого нашествия Кибридов (Cybrid). Общая временная протяженность данной вселенной – 2000 лет с момента вторжения на Землю. Видимо Sierra «берет с запасом» под будущие игры, одна из которых уже анонсирована – это StarSiege TRIBES, представляющая собой смесь стрелялки от первого лица с тактическим руководством войсками.

Вернемся же к StarSiege, в котором нам теперь представится возможность сыграть и за «плохих», т. е. за Кибридов. Причем, в отличие от всех других рассматриваемых здесь игр, мы сможем сесть за штурвал не только боевых роботов (зовущихся здесь Hercs'ами), но и танков, авиации и других орудий поддержки. Из плюсов следует также отметить весьма продвинутую (по обещаниям) систему планирования миссий. Теперь кроме выбора оружия и напарника вы сможете детально разработать план защиты или нападения. Также обещана весьма неплохая сетевая игра. Вот вроде бы и все, что касается плюсов. Плавно переходим к графике. А вот последняя к положительным сторонам явно не относится, несмотря на очень красивые взрывы и спецэффекты. Дело в том, что «движок» StarSiege очень похож на MechWarrior II, т. е. он не в состоянии «тянуть» разнообразные ландшафты – перед нами опять расстилаются бесконечные степи с небольшими горками. После виденного в Heavy Gear II этого явно мало. Приятно выглядят лишь модели техники и те же взрывы, в остальном игра напоминает сильно подретушированный EarthSiege II или недавнюю MechWarrior II: Titanium Trilogy. Плюс ко всему, движения робота слишком дискретные, явно страдает физическая модель. Про искусственный интеллект тоже сказать ничего не могу, так как его пока еще нет (т. е. он, конечно, есть, но лучше бы его совсем не было).

Быть может, все эти недостатки были бы простительны другой игре, имеющей более длинную историю своего существования на рынке и обладающей массой поклонников (я имею в виду, конечно же, MechWarrior), но никак не StarSiege. Как раз именно сейчас, после изменения концепции и сценария, надо было бы программистам Sierra выдать нечто такое, чтобы сразу «убить» всех конкурентов. Или просто подождать, пока игра не будет достаточно отшлифованной. Впрочем, они, похоже, это и делают. Что же касается «смены декораций», то, может, это и на пользу StarSiege. Ведь EarthSiege всегда страдал некой вторичностью по отношению к MechWarrior, а его история смотрится в большей степени как глупая шутка по сравнению с миром Кланов и Внутренней Сферы из BattleTech.

Конечно, можно предположить, что авторы внесут в игру захватывающий сюжет и грамотный AI, но пока ни по вышедшей довольно давно Network Demo, ни по виденному на ECTS этого не скажешь. Зато ясно другое – игра на данный момент выглядит намного слабее всех конкурентов, включая и третий MechWarrior.

## MECHWARRIOR III

Конечно же, отказываться от продолжения столь успешной игры никто не собирался. Просто FASA Corporation волевым решением передала все права на использование своей торговой марки компании MicroProse. Ходит много версий на этот счет, но об истинных причинах можно только








лишь догадываться. По официальным заявлениям, это было сделано с целью не дать Activision превратить симулятор в аркаду, по неофициальным (и наиболее правдоподобным) – MicroProse просто согласилась выплачивать FASA больший процент от продаж за каждую игру серии. Так мы увидели неплохую стратегию MechCommander, так мы должны увидеть и третью часть симулятора.

События в игре разворачиваются в далеком 3058 г. и повествуют об очередном вторжении во Внутреннюю Сферу. Причем, как и в MechCommander, мы будем воевать за сфероидов и отбивать атаки клана Smoke Jaguar. За что люди из MicroProse так невзлюбили Ягуаров – непонятно. Только вот повторяющийся сюжет уже попахивает халтурой. Пока неясно, насколько разнообразными будут миссии и сам сюжет, зато уже понятно, что в игре не будет великолепных мультиков, визитной карточки Activision – MicroProse предпочитает «живое» видео. Тоже неплохо, тем более что заставка к MechCommander была просто великолепна.

Вообще, данный проект с момента создания постигали всевозможные неурядицы. Zipper Interactive, которому была поручена разработка, постоянно терял сотрудников. Последним ударом стал уход из проекта его главного дизайнера. К тому же, производители долго не могли определиться с «движком». Вначале это был один код, потом последовало заявления о том, что он недостаточно мощный, и практически с нуля началась разработка другого. Но истинные причины стали ясны позже, когда было заявлено, что первоначальная версия «движка» все же будет использоваться, правда, лишь в MechWarrior IV. Просто системные требования новой игры оказались «немножко» завышенными, и разработчикам пришлось делать все заново. Из-за всех этих коллизий выход игры постоянно откладывался, и по нынешним данным, MechWarrior III появится лишь весной будущего года.

Зато с графической точки зрения игра уже сейчас выглядит весьма похвально, блистая полным набором разнообразных спецэффектов, на которые только способны современные ускорители. Конечно, до Heavy Gear II она не дотягивает: остается все та же проблема открытых пространств, но здесь она решена на порядок лучше, чем в StarSiege. Особенно хорошо выглядит вода. В целом графическое и звуковое оформление оставляет приятное впечатление.

А вот что касается самого игрового процесса, то у меня появилось больше вопросов, чем ответов. Та миссия, которую я «пощупал» на ECTS, была весьма забавной – нужно было прорваться к пирсу, уничтожить охрану и не дать отступающим Mech'ам противника взорвать мост. Причем противниками здесь были не только роботы, но и стационарные пушки, и мобильная артиллерия. Все бы ничего, если бы не несколько «но». Первое подозрение закралось ко мне в душу, когда, включив внешнюю камеру, я рассмотрел своего Mech'а. Каково же было мое удивление, когда оказалось, что я сижу в кабине Timber Wolf! Любители MechWarrior должны меня понять, ведь по сюжету мы воюем за Внутреннюю Сферу, так почему же управляем техникой Кланов?

Впрочем, здесь есть два объяснения. Первое: нам дадут возможность захватывать технику противника. Второе: MicroProse просто хотела произвести впечатление, а Timber, бесспорно, самый красивый Mech. Ладно, дальше – больше. Не обращая внимания на то, что кто-то умудрился поставить на эту машину один средний лазер, два тяжелых пулемета и зачем-то Gauss Rifle (со временем привыкаешь ко всему), я отправился вперед, потихоньку привыкая к управлению. Насчет последнего могу сказать лишь то, что оно стало легче и появилась масса разнообразных полезных «утилит». Например, вместо того чтобы отвлекаться на приближение-удаление камеры во время боя, вам достаточно лишь зажать правую кнопку мышки, и на месте прицела появится небольшой квадратик с увеличенным изображением того места, куда вы целитесь. Это действительно очень удобно, так как позволяет не потерять ориентации и чувства расстояния, одновременно стреляя в определенную точку на броне противника. Это особенно важно, так как наконец появилась возможность отстреливать не только конечности, но и всевозможные надстройки и пусковые установки.

Разобравшись с управлением, я приступил к выполнению задания. Уничтожив танки и заодно отстреляв весь запас Gauss, я переключился на пулеметы. Против меня вышли два таких же, как у меня, Timber Wolf'а и один Mad Dog. Быстро оценив свои шансы, я включил оба пулемета и пошел в лобовую на Mad Dog, решив перед смертью вынести хотя бы его. Каково же было мое удивление, когда абсолютно новый робот взорвался от двух моих очередей по корпусу! Подумав о том, что у него тоже могли быть проблемы, я повернулся к двум




другим. То, что произошло дальше, мне запомнилось больше всего: одной (!) длинной очередью я взорвал кабину первому и оторвал обе руки второму! Как же после этого не называть игру аркадной? Ведь, помнится, именно из-за отхода от философии симулятора FASA отобрала у Activision лицензию...

Конечно, будем надеяться, что это всего лишь недостатки совсем ранней «альфы» и к моменту выхода авторы все исправят. Благо до весны следующего года у них времени еще полно. Только вот не хотелось бы, чтобы и MicroProse вслед за остальными погналась за деньгами и выпустила обыкновенную 3D-стрелялку от первого лица с сюжетом «про роботов».



## ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Не хотелось бы заканчивать на столь грустной ноте, но факты остаются фактами. В любом случае, в самое ближайшее время нас ждут по крайней мере три интересные игры по столь любимой многими теме. Конечно, у каждой есть свои недостатки, но пока на данный момент лучше других выглядит Heavy Gear II, догоняет его MechWarrior III, а замыкает список StarSiege. В принципе, любая из этих игр может стать открытием. И не в графике и спецэффектах тут дело: главное, чтобы авторы реализовали все свои обещания и задумки. ■

# BATTLE OF BRITAIN

**Разработчик** TalonSoft
**Издатель** TalonSoft
**Выход** декабрь 1998 г.
**Жанр** военно-стратегический

Великолепное приобретение сделала компания TalonSoft в лице ветерана игровой индустрии Gary Grigsby, известного игроманам прежде всего по сериалу Steel Panthers (1–3 части) от SSI. Необходимо отметить, что Grigsby прихватил с собой своего партнера Keith'a Brors'a. А что получится из этого тандема, мы узнаем уже совсем скоро, когда на прилавках магазинов появится их первый контрактный продукт Battle of Britain, который представляет собой игру весьма оригинального жанра: походовую стратегию, имитирующую воздушные сражения.

Сюжет описывать не имеет смысла. И так понятно, что он основан на исторических событиях, имевших место в 1940 году, когда фашистским войскам, по-видимому, было лень переплывать Ла-Манш и они решили задавить Великобританию бесконечными бомбардировками. Впрочем, авторы обещают добавить и некоторую гипотетическую кампанию, повествующую о бомбежках английской инфраструктуры, происходивших годом позже. Ну что же, каждый человек имеет право пофантазировать на любую тему.

Как уже было сказано, игра походовая, но если уж быть совсем точным, то необходимо сказать, что в своем детище разработчики применили довольно популярную сегодня разновидность походового режима – фазовую, при которой скорость движения юнитов влияет на очередность их ходов. Это означает, что хоть «танки наши быстры», но и их скорости недостаточно, чтобы обогнать самолеты, летящие даже на малых высотах. Поэтому в игре частенько будут возникать ситуации, когда воздушный бой уже заканчивается, а зенитная батарея только начинает маячить где-нибудь на горизонте, мчась на подмогу своим истребителям. Но это так, лирическое отступление. Конечно, зенитки за самолетами не бегают, скорее наоборот. Но поскольку в рассматриваемом продукте элемент фантазии совсем не исключен, то кто знает, как будут развиваться события после очередного успешного или неудачного вылета. В Battle of Britain можно будет играть как на стороне англичан, так и на стороне истинных арийцев. В первом случае вам придется обороняться со всеми вытекающими отсюда последствиями. Руководить придется не только авиацией, но и наземными противовоздушными системами. Большинство миссий в игре будут начинаться с подготовительного этапа, в течение которого играющий сможет дать все необходимые распоряжения частям и соединениям, находящимся под его началом. Руководство это обещает быть чрезвычайно гибким. Например, вы сможете назначить своим эскадрильям различную степень готовности (час, 15 минут, 5 минут, 1 минута), но помните: чем выше эта степень, тем больше усталость летчиков и тем выше вероятность ошибок в бою, которая, в свою очередь, чревата...

Другой вариант – патрулирование места вероятного вторжения противника. Также имеет свои плюсы и минусы. Игра за немцев несколько отличается от игры за англичан. Это и понятно, ведь здесь вам придется нападать, а не защищаться. Возможно, что миссии не будут так разнообразны, но некоторые тонкости вам все-таки придется усвоить. Например, во время подготовительной стадии рекомендуется провести разведку (боем или скрытую, решайте сами). Ценность сведений, полученных в ее ходе, трудно преуменьшить. Так или иначе, а в обеих кампаниях вы будете тратить уйму времени на планирование, однако составлять расписание вылетов на целый день (а именно такой промежуток времени охватывает каждая миссия) вовсе не обязательно – часть этой нудной работы можно поручить компьютеру. При планировании вылетов также можно поковыряться во внутренностях игры, назначив боевому подразделению, например, первичную и вторичную цель, высоту полета и т. п.

В Battle of Britain в вашем распоряжении будет более полутысячи исторических (принимавших участие в той войне) пилотов, характеристики которых будут изменяться в течение кампании. Летать можно будет также на исторических моделях самолетов, а гипотетическая кампания будет содержать аппараты, разрабатывавшиеся для войны, но не попавшие в серийное производство. Интерфейс игра будет иметь Windows-подобный, что приятно, как бы там не возмущались поклонники MacOS. Multiplayer авторы обещают реализовать в виде play-by-e-mail, что не потребует быстрого Интернет-соединения, но может затянуть почтовые баталии на многие месяцы или даже годы.



# CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT

**Разработчик** Atomic Games
**Издатель** Microsoft
**Выход** январь 1999 г.
**Жанр** real-time tactics & squad simulation

Эта игра является знаменательным событием в военно-историческом жанре. Западные гейммейкеры не только признали, что наша страна участвовала во Второй мировой, но и посвятили целую игру исключительно Восточному фронту.

В третьей части серии сохранены все достоинства предыдущих, но добавлено и много нового. Если предыдущие игры описывали локальные операции и временной промежуток был ограничен 10–40 днями, то теперь действие протекает с 1941 по 1945 годы и начинается с вторжения фашистских войск на советскую территорию. Таким образом, речь идет не столько о Второй мировой, сколько о Великой Отечественной войне, и это еще более приятно. Тремя ключевыми эпизодами являются «ворота Москвы» (мы бы сказали – «битва за Москву»), замерзший, похожий на призрак Сталинград и лежащий в руинах Берлин. Разработчики признаются, что рисовали эти карты с особой любовью, однако, разумеется, нам предстоит освобождать и многие другие города Советского Союза и Восточной Европы.

Благодаря такой длительности игра приобретает черты Jagged Alliance. Вы являетесь командиром спецбригады, которую перебрасывают от одной горячей точки к другой. Вы должны постараться сохранить своих людей на всем протяжении долгого пути. Можно усиливать войска с помощью более мощных видов оружия. Потрепанные в бою юниты можно отвести в тыл, где люди смогут отдохнуть и вылечиться, а техника – отремонтироваться. В случае успешных боевых действий игрок будет повышен в звании. Это означает, что под его командование попадет больше войск и противостоять ему станут более умелые вражеские полководцы. Появляются элементы RPG. Новая система начисления командных пойнтов предоставляет вам возможность распределять их по вашему усмотрению – на повышение собственного звания или усиление подразделения.

Разработчики обещают детально и правдиво воспроизвести черты боевой техники и пехотных подразделений того времени на уровне взвода. Они уверяют, что в этом отношении конкурентов у них нет. Хорошо бы, так как обычно тактико-технические характеристики отечественного оружия западные геймейкеры бессовестно занижают.

Подробные карты по размеру в четыре раза больше тех, что были представлены в A Bridge Too Far. Поле боя оживет. Все звуки и визуальные эффекты, присущие военным действиям, будут воспроизведены. Игрок принимает решения на уровне младшего командира, однако нет необходимости руководить каждым солдатом вручную. Достоверно переданы радиусы обзора и ведения огня. Ландшафт трехмерен, можно будет входить в здания и защищаться изнутри. Количество боеприпасов ограничено. AI воссоздает реальное поведение солдат в боевых условиях. Они отстреливаются, если противник открывает по ним огонь, стрелки целятся по неподвижной мишени, исходя из результата предыдущего выстрела, настроение солдат меняется в зависимости от приказов командира.

Значительно переработана графика – изображение возвышенностей, а также анимация юнитов. 27 карт Советского Союза и Восточной Европы сделаны на основе аэрофотосъемки и боевых карт того периода. Среди них есть даже детальный план Красной площади и Кремля. Более 400 типов юнитов, включая 100 видов бронетанковых войск и полевой артиллерии. Кроме того, при желании вы сможете экипировать своих солдат оружием, захваченным у противника, – пулеметами, минометами. Расширенный редактор сценариев под названием BattleMaker является тем же самым инструментарием, который использовали разработчики при создании игры. Он позволяет связать несколько битв в небольшие кампании, т. н. «Operations». А вот редактировать сами карты или юниты, скорее всего, будет нельзя – реализм превыше всего.

Облегчено управление игрой: новый интерфейс и контекстно-ориентированная помощь, сняты прежние ограничения (например, можно использовать танки). Среди новшеств также заградительный огонь артиллерии и фугасы, система waypoint'ов, которая позволит прокладывать необходимый маршрут для юнитов. Для каждого солдата имеется панель состояния, а над ним – «градусник», который по вашему выбору будет отражать количество боеприпасов, опыт, мораль, усталость, звание или здоровье. Располагая бойцов для обороны или в засаде, вы можете указать, в каких направлениях им смотреть. Режим Overview Map позволит окинуть взглядом сразу всю карту со схематичными изображениями юнитов. В некоторых случаях этот режим окажется самым удобным.

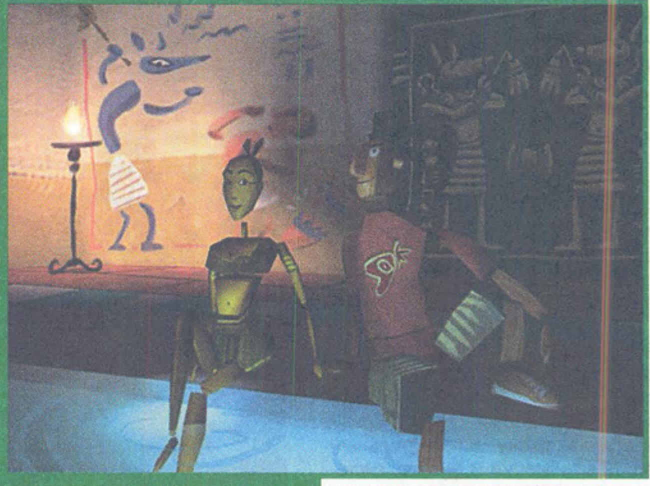


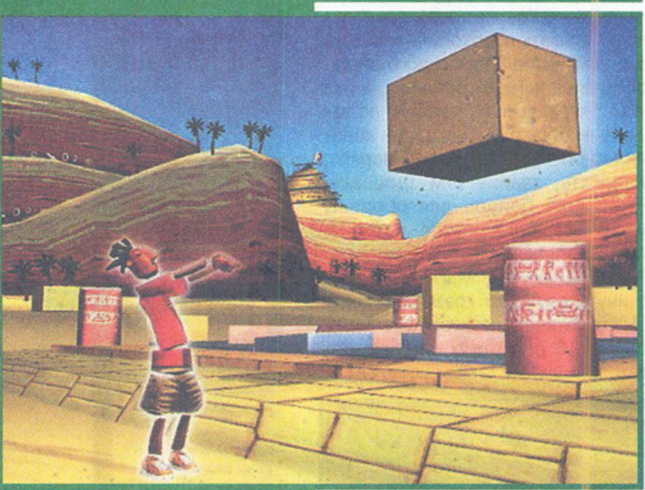
**Раздел подготовили: Руслан Маргиев (клуб «Game Galaxy») и Денис Чекалов.**

## D. JUMP

**Разработчик** Ubi Soft
**Издатель** Ubi Soft
**Выход** зима–весна 1999 г.
**Жанр** action/adventure

Героя этой игры превратили в деревянного человечка и забросили в далекое прошлое, в Древний Египет. Неудивительно, что главная его задача (а следовательно, и ваша) – вернуться назад, в двадцатый век. Сделать это не так-то просто.







Чтобы вернуть себе свободу и прежний облик, нужно будет пройти свыше двадцати самых разных миров, встречаясь на своем пути со жрецами, простым людом и даже фараоном – всего более шестидесяти персонажей. Далеко не каждый встречный воспылает к вам братской любовью и с коровьей страстью примется помогать вам – и не мечтайте об этом. Не забыты и монстры. Вас ждут термиты, москиты и, конечно же, фирменные египетские мумии. Мир игры, однако, не будет в точности воспроизводить Древний Египет, это альтернативная реальность. Поэтому не удивляйтесь, если вам предложат воспользоваться водными лыжами или скейтбордом. Игроку будет предоставлена возможность использовать свое настроение с наилучшим для себя результатом (или плачевным, если сделаете что-либо неправильно). Например, можно взорвать самого себя, если слишком поддаться чувству. Среди эмоций, которые помогут вам продвигаться вперед, будут стресс, подавленность и даже сердечные увлечения. Захватывающий и полный юмора сюжет обещает быть нелинейным. Выбор пути, по которому будут развиваться события, заключается в указании тона, в котором вы станете общаться с местными жителями.

Кроме того, деревянный человечек обладает способностью передвигать предметы усилием воли и даже превращаться в различных животных. А немного потренировавшись, он сможет проделать то же самое со своими противниками (только не выбирайте для этой цели нильских крокодилов, ладно?). Поскольку конечности главного героя никак не соединены с телом (как лапы у Винни-Пуха), части своего организма он сможет в случае необходимости переставлять. Важную роль в вашем приключении станут играть сны. Путешествуя по Египту, вы в то же время будете попеременно переноситься из реальности в мир снов и наоборот (как в Sanitarium). Во снах же к вам будут являться ваши боги-покровители.

## DEAD RECKONING

**Разработчик** Goldtree Enterprises
**Издатель** Piranha Interactive
**Выход** осень–зима 1998 г.
**Жанр** action/shooter

Игра является продолжением вышедшей более двух лет назад Cylindrix и в точности следует концепции своего предшественника – вновь вам предстоит летать на своем корабле, передвигаться по поверхности, заряжать оборонительные щиты, оборонять радарную базу, давать указания ведомому, а самое главное – уничтожать многочисленных врагов.

Сюжет игры прост. Вы являетесь представителем человечества в смертельном турнире, в котором должны доказать право своего народа на существование. Если вы проиграете, Земля будет уничтожена со всеми ее обитателями. В противном случае полный геноцид ожидает заваривших всю эту кашу пришельцев. Главными из них являются представители Master Race, однако встретиться с ними лицом к лицу вам предстоит только в самом конце турнира. До того вам необходимо справиться с иными видами инопланетян – один страшнее другого.

Бои происходят последовательно на аренах-уровнях, именуемых цилиндрами. Одержав победу на одном из них, вы тут же телепортируетесь на следующий, и так до финальной схватки. Несмотря на то что проект внешне очень напоминает Descent и его ставших теперь модными последователей, на самом деле игровой процесс является совершенно иным. Помимо боя в туннелях вас ожидают также открытые пространства в стиле X-Wing vs. Tie Fighter, однако структура игры более напоминает, как это ни странно, файтинг.

Разработчики решили провести эксперимент на игроках, решив, что те несколько расслабились, и придали своему новому продукту максимально затрудненный характер. Это будет заключаться в следующем: никаких чит-кодов, никаких опций сохранения. Вы не сможете более расхаживать по лабиринтам и кидать гранаты за угол, точно зная, где расположен противник. Вы также не вольны выбирать уровень сложности, а единственный имеющийся заслуживает названия very hard. Единственное послабление для игроков: если вы погибли, то вас отсылают не к началу игры, а к началу уровня.

Выбор доступных кораблей также разнообразен. Каждый из ваших возможных партнеров – wingman'ов – является яркой индивидуальностью, что проявляется не



только в наличии у него (или у нее) имени и кратко рассказанной биографии, но в первую очередь тем, каковы они в бою: некоторые не всегда исполняют ваши приказы, кто-то любит уничтожать в первую очередь радары противника, одним свойственно стратегическое мышление, тогда как другие предпочитают решительный натиск осторожности.

Вам надо будет пройти пятнадцать миров, каждый из которых имеет уникальные текстуры, собственный ландшафт, энергетические территории, пилоны и т. п. Отдавая дань уважения классике жанра, разработчики создали один из цилиндров в стиле Quake. На каждом из уровней игроку предназначено встретиться с представителями одной из рас, каковых, следовательно, также будет пятнадцать. Что же касается искусственного интеллекта, то он, как обещают разработчики, заставит вас поверить, будто вы имеете дело с живым оппонентом. У ваших противников не только различная внешность, но даже необычные голоса, языки, на которых они разговаривают, и неповторимый стиль поведения во время боя. При этом тщательно разработаны не только различия между расами, но и индивидуальные характеры каждого из вражеских летчиков.

Имеются два режима одиночной игры. Во-первых, tournament, когда вы играете по порядку, переходя от одного уровня к другому, спасаете человечество и уничтожаете Master Race. Во-вторых, custom – отдельное сражение без какого бы то ни было сюжета. Вы можете выбрать арену, на которой будет происходить действие, а также корабль, вингмена и противников. Таким образом можно значительно облегчить себе жизнь – выбрать ведомого посильнее, а врагов похуже. Второй режим позволяет также идти в режиме аркады, стреляя себе в противника, не заботясь об остальном, тогда как в режиме турнира вам еще предстоит выполнять задания на миссию.



## EUROPEAN AIR WAR

**Разработчик** Microprose
**Издатель** Microprose
**Выход** декабрь 1998 г.
**Жанр** авиасимулятор

В воздушном пространстве Европы опять неспокойно. Снова 40-е годы нашего столетия, и плоскости немецких Me-110 и FW-190, английских Spitfire и Hurricane, американских P-47 и P-51 закрывают солнце, словно осенние тучи. Разочаровывает лишь одно – почему-то совсем не упоминаются лучшие в мире авиационные разработки конструкторских бюро бывшего Советского Союза. Мне трудно поверить, что немецкие асы считали английских или американских авиаторов более достойными соперниками, чем летчиков Советской Армии, даже несмотря на громкие названия британских самолетов («Ураган», «Тайфун», «Буря»). А вы говорите, что холодная война окончена. Ну да ладно, не будем углубляться. В конце концов, в новом творении компании Microprose нас интересуют исключительно игровые аспекты. Агитационную работу американских спецслужб отбросим в сторону (пока).

В European Air War нам обещают просто ошеломляющее текстурирование поверхности самолетов, в результате которого мы сможем наблюдать их камуфлированную окраску, знаки отличия и, возможно, даже цвет шлема пилота. Не менее эффектные обещания делаются и в области физики вооружений. Так, при стрельбе по воде игроки смогут увидеть ряд всплесков, производимых шлепающимися в нее пулями, а также маленькие и большие взрывы, обломки различной формы, отделяющиеся от самолетов после попадания снарядов, огонь, дым и даже полностью разваливающийся в воздухе самолет. Если все правда, то картинка, наверное, будет как в кино. Не менее реалистично выполнена поверхность земли, включая города, реки, сельхозугодья, дороги и все виды целей. Мало того, при полете на предельно малой высоте земная поверхность будет несколько размыта, как при съемке движущейся камерой. Вообще, полету у земли разработчики уделили основное внимание. Естественно, что такие графические подробности потребуют системы выше среднего уровня, например, Pentium II и Voodoo 2.

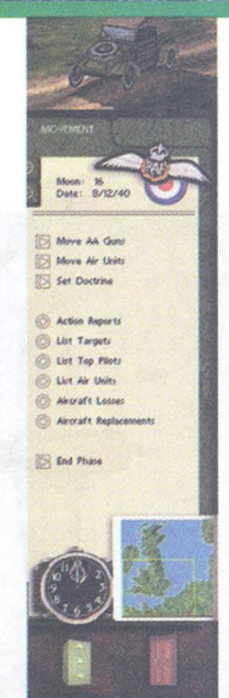


Как бы там ни было, главное в игре – не графика и не звук, а все-таки gameplay. В этом направлении, пожалуй, можно отметить то, что кампания будет динамической, учет ваших успехов и неудач будет похож на тот, что был применен в Red Baron. Миссии будут создаваться на основе текущей даты, положения линии фронта и некоторых случайных факторов. Положение линии фронта будет точно соответствовать исторической дате, но действия игрока, вполне возможно, смогут его изменить в разумных пределах. Также заслуживает внимания концепция восстановления по истечении некоторого времени целей, уничтоженных в ходе миссий (как будто их отстроили заново). Огромное влияние на успех сценария окажет такой фактор, как усталость пилота. Кампании развернутся в 1940, 1943 и 1944 годах. Плюс к этому в European Air War будет включено несколько отдельных миссий, выполнять которые можно будет на любом самолете.



Полному погружению игромана весьма способствует активное использование авторами звукового оформления. Так, обмен информацией между пилотами и наземными службами осуществляется посредством речевых сообщений по радио, которые отражают практически все события, происходящие во время миссии. Все переговоры ведутся на родных языках летчиков. Брифинг также дублируется голосовым сопровождением. Весь звук профессионально оцифрован.

Игра содержит большинство из наиболее часто использовавшихся в той войне самолетов. К перечис-



ЖДЕМ

ленным выше можно добавить Typhoon, Tempest, P-38, Bf-109 и Me-262 (с реактивным двигателем). Будет также несколько самолетов, на которых игроман летать не сможет. Они будут выступать исключительно в качестве целей.

Пожалуй, ключевым моментом в игре будет реализм полета. Нам обещают учесть множество деталей, влияющих на поведение летательного аппарата в воздухе. Например, ветер, турбулентность, вращающие моменты винтов и структурные ограничения самолета. Все это при неумелом управлении может вызвать вполне закономерные потери скорости и сваливание машины в штопор. Немало было вложено усилий в разработку AI. Если вы стреляете во врага, он сначала закладывает вираж, потом ныряет и начинает вилять, уходя от огня. С другой стороны, не слишком реалистично будет выглядеть распознавание атакуемой цели с указанием ее скорости и высоты полета, зато это, наверное, благоприятно скажется на играбельности. Беспрецедентно продвинута система видов, которые поделены на две части. Во-первых, это набор из 9-ти видов, называемых «snap-views» и действующих, пока вы удерживаете нажатой определенную клавишу. Во-вторых, имеется также комплект из 14-ти типичных для авиасимуляторов положений камеры (вид сзади, из кабины, спереди и т. п.). Виртуальную кабину можно осматривать, перемещая мышь, а выглядит это так, будто вы вращаете головой. Оборотная сторона такого разнообразия – непомерное количество задействованных комбинаций клавиш.



European Air War поддерживает джойстики с обратной связью. При перегрузках вы почувствуете, как джойстик дрожит в вашей руке, а при стрельбе из пулеметов он будет равномерно вибрировать.

Что касается генеалогии, то European Air War является прямым наследником одного из лучших авиасимуляторов на тему Второй мировой войны, Pacific Air War. Ждем с нетерпением.

## FIRE TEAM

**Разработчик** **Multitude**
**Издатель** **Multitude**
**Выход** **март 1999 г.**
**Жанр** **онлайновая командная игра**




В последнее время на крупнейших игровых серверах отмечается повальное увлечение пользователей командными вариантами популярных игр, например, Capture the Flag – многопользовательский режим, включенный во многие трехмерные стрелялки (Quake, Quake 2 и т. п.). Поэтому нет ничего удивительного в том, что одна из компаний, специализирующаяся на онлайновых играх, решила создать продукт, ориентированный исключительно на этот режим.

Сразиться в FireTeam смогут до четырех команд игроков, а местом действия станут разнообразные арены ближайшего будущего: от городских пустошей до технологических лабораторий. Игра будет происходить в изометрической проекции, но, в отличие от большинства изометрических проектов, вы будете видеть противника не всегда, а только в том случае, если он попадает в ваш угол обзора, который составляет 120 градусов. Партнеры будут видны всегда. Основным средством координации действий группы послужит приборчик, надеваемый на голову и реализующий голосовую связь между членами команды в реальном времени. Называется эта штука NC-65 GameWare от Andrea Electronics (входит в комплект поставки).

Перед тем как выйти на арену, игроки должны выбрать себе бойца. В FireTeam их всего три. Каждый – с собственными сильными и слабыми сторонами. Поэтому правильно сбалансированная команда будет иметь большое преимущество по сравнению с отрядом, набранным из однотипных солдат. Первый из них – Commando: спецназовец, вооруженный плазменной винтовкой и умеющий точно из нее стрелять, также владеет рукопашным боем. Следующий – Gunner: поистине шагающая крепость, вооружен плазменной автоматической пушкой и несет с собой взрывчатку; имеет мощную броню, но не так поворотлив, как Commando, и гораздо хуже стреляет. Последний – Scout: самый уязвимый, но и самый проворный член команды. Исключительно полезное свойство – то, что она (это женщина) видит, становится доступно и остальным бойцам группы. Как разведчик практически незаменима.

Каждая игра продолжается 10 минут, если, конечно, развязка не наступит раньше. Всего в FireTeam доступны четыре режима. Первый из них называется Base Tag – здесь вы должны найти и разрушить базу противника, не допустив при этом, чтобы подобная беда случилась с вашей базой. Capture the Flag – поч-

ти то, что вы подумали, только с одной поправкой: вся арена усыпана флажками, и та команда, которая владеет большим их числом, выигрывает. Team Deathmatch – целью является отправить на небеса как можно большее число бойцов противника, однако необходимо следить, чтобы потери в вашей команде были минимальными, ибо, если один из солдат погибает очень часто, то вся ваша группа может быть исключена из игры. Поэтому позаботьтесь о защите слабых элементов более сильными. Gunball – этакая разновидность американского футбола: один из ваших бойцов должен захватить мячик и отнести его в определенную зону на территории противника.

По картам, коих в игре множество, в изобилии рассеяны полезные предметы: регенерационные (восстанавливают жизнь) и энергетические (перезаряжают оружие) станции, автоматические камеры (устанавливаются в любом месте и передают по радио все происходящее в этом месте), переносные силовые поля, автоматические турели (обстреливают противника, находящегося в их поле зрения), а также множество мелких штучек типа различного рода гранат.

Основным аппаратным требованием к FireTeam является быстрое Интернет-соединение. Хочется также пожелать высокой производительности тем серверам, на которых будет помещена host-часть этой игры. Все это добро вместе с головными телефонами планируется продавать за 60 американских долларов.

## MACHINES

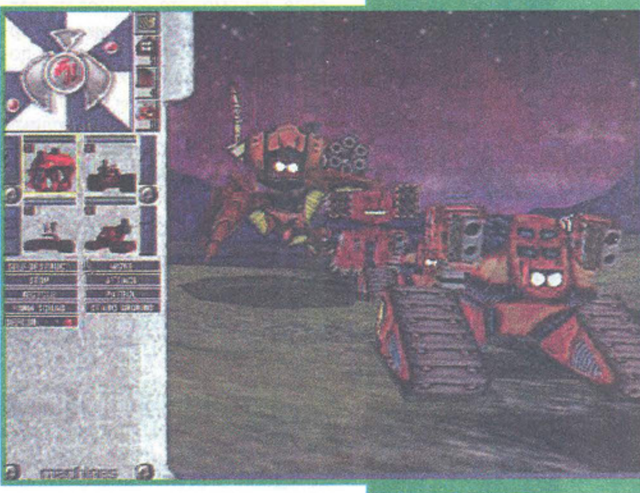
**Разработчик** Charybdis Limited
**Издатель** Acclaim Entertainment
**Выход** февраль 1999 г.
**Жанр** стратегия в реальном времени

Глубоко внизу на дне каньона взгляд различает некоторое шевеление, поглощаемое утренней дымкой. Слух улавливает дрожание земли, нарастающее с каждой секундой и превращающееся в устойчивое двухбалльное землетрясение. Вот уже становятся видны очертания объектов. Будто валуны скатываются с гор и трутся о стенки узкого ущелья, поднимая в воздух тонны пыли, рассеивающей влажный туман. Медленно валуны принимают угловатые контуры и превращаются в... машины. Вся эта грохочущая масса несется с огромной скоростью, не оставляя живого места на своем пути. Восходящее солнце играет бликами на металлических частях страшных железяк, среди которых легко узнаются насекомоподобные многоножки, тяжелые атакующие танки и огромные гаубицы. Чуть сзади медленно двигаются несколько пусковых ракетных установок, а замыкает гигантскую армию толпа громадных роботов, называемых «gorillas». Всем этим великолепием дистанционно управляют сотни инженеров, техников и пилотов, заставляя эту реку техники выливаться на плато, где ее уже поджидает не менее колоссальная армада противника... Действие игры происходит в 2172 году. К этому времени Земля перенаселена настолько, что люди активно обживают полярные области планеты. Объединенное правительство решает начать колонизацию других миров. С этой целью на отдаленную планету земного типа посылаются роботы, задачей которых является ее преобразование в пригодную для жизни людей среду. Но что-то, как всегда, пошло не так, и вместо благоухающего рая железяки приготовили своим хозяевам отравленный промышленными отходами ад. Естественно, что человечки не захотели переселяться в эту токсичную среду и пустили дальнейшие события на самотек. А зря. Лишенные своей первичной миссии машины, еще раз преобразовав планету, превратили ее в полностью механический мир...

Machines станет первой стратегической игрой в реальном времени, изданной компанией Acclaim, и будет являть собой смесь Total Annihilation (Cavedog) и MechCommander (Microprose).

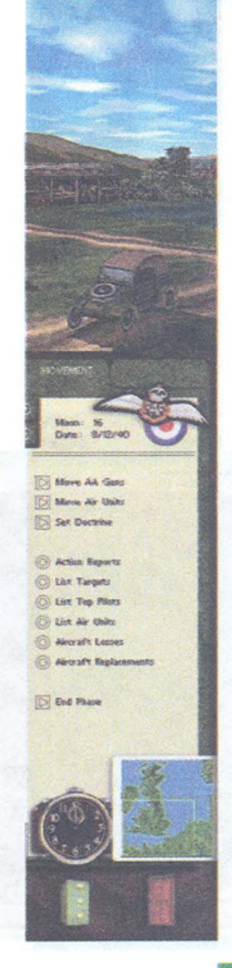
В Machines используется трехмерный ландшафт (в отличие от традиционных плоских карт). Теоретически данное обстоятельство должно дать почувствовать игроку, что он командует своей армией внутри реалистичной среды. Чтобы усилить впечатление, разработчики решили построить свой мир из полигонов в противоположность спрайтовым и растровым исполнениям. Фактически это означает, что все объекты в игре будут состоять из многоугольников. Данный аспект позволит юнитам скрываться за выступами ландшафта и постройками, что должно создать некоторый эффект неожиданности в бою. Критическую роль в игре будет играть позиционное положение юнитов. Так, модуль, находящийся на холме, будет иметь гораздо больший радиус обстрела противника, чем модуль, пребывающий в низине.

В отличие от большинства стратегических игр такого плана, Machines позволит игроману руководить сражением с разных точек. Например, с высоты птичьего поле-




та или близко к земле в режиме от третьего лица. Также вы всегда сможете перейти в любую машину и лично принять участие в боевых действиях (от первого лица), как это было в BattleZone (Activision) и Urban Assault (Microsoft). В этом режиме вы сможете управлять игрой в некоторых малодоступных на карте областях типа подземных коммуникаций. Интересно, что влияние «тумана войны» учитывается также и в режиме от первого лица: если вы движетесь в сторону неисследованной области, то будете видеть перед собой не линию горизонта, а темный экран.

Авторы спроектировали для своего детища более 20 уникальных транспортных средств, но это лишь базовые модели, и вы будете способны модифицировать их в Hardware Research Lab. В частности, вы сможете изменить вооружение, шасси, тип брони и некоторые другие части в зависимости от достигнутого уровня технологии. Причем для этого вам придется строить дополнительные гражданские и военные лаборатории, чтобы получить доступ к необходимым апгрейдам. Все машины имеют возможность многоуровневого улучшения. Соответствующие исследования назначаются пользователем, исходя из наличия необходимых ресурсов и (обратите внимание!) характера местности. Например, в горных районах имеет смысл оснащать машины ногами, а не колесами.





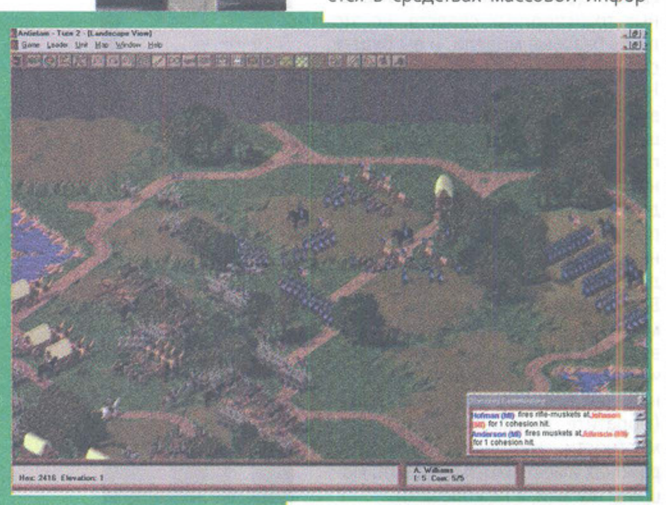
Ключевой фигурой в игре станут шпионы. Где-то это уже было (Wargames). Они способны захватывать и саботировать производственные мощности противника, а также отключать (в прямом смысле) вражеские юниты на поле боя. Правильно расположив своих шпионов, вы сможете обозревать расположение сил противника на карте и, возможно, даже получить доступ к вражеским технологиям. С другой стороны, чтобы бороться со шпионами, вам будут необходимы контрразведчики, первичная задача которых состоит в обнаружении и уничтожении «резидентов».

Что касается ресурсов, то вам придется отвечать за добычу всего одного типа минерала, поэтому экономический аспект здесь не превалирует. Зато имеет место такая вещь, как смена дня и ночи. Сетевая игра поддерживается по модему, локальной сети и через Интернет на серверах MS Gaming Zone и Mplayer.com. Что касается аппаратных требований, то здесь вам понадобится всего-навсего Pentium 200 даже без 3D-акселератора.

## NORTH vs. SOUTH

**Разработчик** **Interactive Magic**
**Издатель** **Interactive Magic**
**Выход** **декабрь 1998 г.**
**Жанр** **походовая стратегия**

Это была неповторимая по масштабности и кровопролитию война в американской истории, которая явилась апогеем противостояния двух систем – рабства и свободного труда по найму – и закончилась принятием 13-ой поправки к Конституции США. Естественно, что это событие до сих пор широко освещается в средствах массовой информации, а также в кино, литературе и, конечно же, компьютерных играх, коих на эту тему уже создано несколько десятков, причем в большинстве своем это походовые стратегии. Свой вклад в дело просвещения американской молодежи решила внести и компания Interactive Magic, больше известная нам своими авиасимуляторами. Впрочем, поклонникам жанра turn-based хорошо знакомы игры компании из серии Great Battles of (Hannibal, Caesar, Alexander). Пожалуй, и новый продукт можно отнести к этой серии, так как он обладает примерно таким же интерфейсом и содержит основные сражения Гражданской войны в США. Всего в игре рассматривается 10 основных столкновений между Севером и Югом, включая обе битвы при Булл-Ране, сражение у ручья Антьетам и трехдневное сражение за Геттисберг.



Помимо исторических битв, North vs. South будет дополнена кампанией, состоящей из серии взаимосвязанных сражений, среди которых имеются слегка измененные варианты исторических баталий. Например, в сражении за Геттисберг изменено количество исторических дней, на него отведенных. В начале каждого сражения вы можете выбирать сторону, за которую будете играть, необходимую для победы степень разгрома противника, уровень сложности, использование тумана война и ограничения хода. Уровень сложности непосредственно влияет на степень разгрома: чем выше сложность, тем больший урон требуется нанести вам противнику, чтобы одержать над ним победу.

Gameplay довольно прост и практически ничем не отличается от Great Battles of..., за исключением, пожалуй, временного промежутка. В каждом сражении присутствует главнокомандующий со штатом генералов, которые осуществляют командование войсками на поле битвы. Юниты разделяются на пехоту, кавалерию, артиллерию, обоз и командиров. Пехотинцы, в свою очередь, различаются по вооружению, количеству носимых ими боеприпасов и опыту. Конница за один ход покрывает большее расстояние, чем пехота, но вряд ли может соперничать с последней в бою (огнестрельное оружие, знаете ли...). Обоз существует для обеспечения боевых юнитов всем необходимым для стрельбы. Артиллерия эффективна в дальнем бою и, конечно же, чрезвычайно уязвима при непосредственной на нее атаке.

Информацию о каждом вашем юните можно просмотреть, нажав кнопку «details». Это позволит узнать скорость его движения, тип используемого оружия и дальность стрельбы, количество умерщвленных врагов и т. п. Каждого солдата можно заставить двигаться, атаковать врага или восстанавливать свои силы. Последнее влияет на боевые качества воина, а потерять силы можно, например, при пересечении рек или переходе через возвышенности. В отличие от большинства игр такого плана, в North vs. South существует возможность дать команду своей армии строить оборонительные сооружения (или, проще говоря, окапываться). Немалое значение в бою имеет личный авторитет и полководческие таланты командиров: чем выше профессионализм военачальника, тем опасней для врага его подразделение.

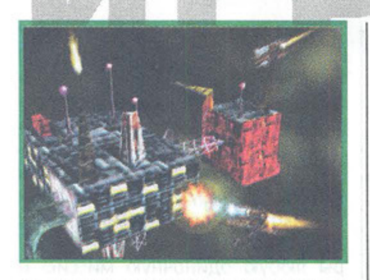
Приятное впечатление должна произвести анимация, на которую в походовых играх мало кто обращает внимание, но которая, на мой взгляд, еще никакой игре не повредила. Так, разработчики обещают нам визуализировать события, происходящие в той или иной клетке игрового поля. После завершения сражения мы увидим подробную статистику по потерям с обеих сторон. Высокий уровень графического исполнения программы подчеркивает возможность масштабирования карты в широких пределах. Рекомендуемые системные требования: Pentium 200 МГц и 32 Мб оперативной памяти.

## STARCON

**Разработчик** **Starsphere**
**Издатель** **Accolade**
**Выход** **весна 1999 г.**
**Жанр** **космический симулятор/шутер**

Перед нами четвертая часть знаменитого (во многом печально) сериала Star Control. Предыдущая игра создавалась совсем не теми, кто представил миру первые две, и потому пользовалась несколько неуверенным успехом. Вот почему теперь разработчики полностью пересмотрели концепцию серии, избавились от стратегического элемента и дали игре новое название, чтобы подчеркнуть ее полную самостоятельность.

Мы сможем путешествовать между звездными системами, сражаться против вражеских войск, пилотировать корабли и, разумеется, модернизировать их по своему вкусу. Представленная



в игре звездная техника делится на две части – авианосцы («кораблиматки») и истребители. Важно, что усовершенствованию подлежат не только вторые, но и первые. Неясно, как мы сможем обойтись в космосе без тяжелых крейсеров, линкоров и бомбардировщиков, но о них речи пока нет.

В настоящее время в жанре установился довольно высокий стандарт качества графики, и тем не менее разработчики обещают превзойти все, что нам доводилось видеть ранее, пренебрежительно характеризуя это как «серые корабли на фоне черного космоса».

Игра состоит из миссий и снабжена разветвленным сюжетом. Дальнейшее развитие событий будет напрямую зависеть от ваших успехов или неудач. Несмотря на то что перед нами космический симулятор, значительное внимание будет уделено развитию характера персонажа. Вы сможете выбрать один из двух межзвездных альянсов, а также из множества рас. Конечной целью игры является объединить все народы Галактики.

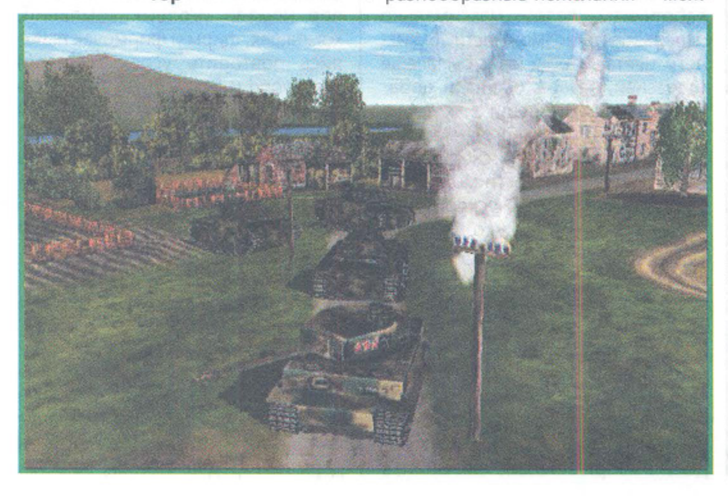
## PANZER ELITE

**Разработчик** Psygnosis
**Издатель** Psygnosis
**Выход** зима-весна 1999 г.
**Жанр** танковый симулятор

Panzer Elite, по словам разработчиков, достигает абсолютной достоверности, какая только возможна в симуляторах бронетехники на PC. В новой игре вы становитесь командиром танкового взвода. И только вам выбирать, на чьей стороне – американской или немецкой – вести сражения в период между 1942 и 1944 годами. Вам как командиру вверяется некоторое количество ресурсов, используемое для повышения боеготовности подразделения. Ваша команда приобретает опыт во время боевых действий. Вы командуете не только передвижением вверенного вам взвода, но и действиями его в бою, а подчиненных достаточно – до трех для немецкой стороны и четыре для американцев. Остается надеяться, что разработчики не понимают «управление в бою» буквально.

При создании моделей танков использовались оригинальные чертежи, основанные на моделях из Panzer Museum в Германии. Среди американских боевых машин вас ждут Sherman'ы: M4; M4A1; M4A3; M4A3 (76)w; M4A3E2 (late); M4A1 (76); M4A3E8, а также M10. Немецкий парк представлен Panzer'ами IIIH; IIIJ; IIIN; IVE; IVF2; IVH; Panther'ами D; A; G; и кроме них еще Warfare early, последние модели Tiger'ов. Очень хорошо сделаны ландшафты – в лесах просматриваются отдельно стоящие кусты и деревья, можно даже рассмотреть колышущийся листок. Местность в точности соответствует реальной – вплоть до холмов и низин. Характер поверхности напрямую скажется на ходе вашего танка. Отдельные строения и даже листву можно не просто уничтожать, но и наносить разные по степени повреждения.

Управление в игре учитывает разнообразные пожелания – можно использовать клавиатуру, мышку, джойстик в любой комбинации. У вас не должно возникнуть проблем при контроле за юнитами. Тактико-технические характеристики оружия в точности соответствуют задействованному во Второй мировой войне. Хотя сами вы можете сидеть только в танке, в качестве поддержки на поле боя выступит ряд других боевых машин, а также пехота. Предусмотрены три режима – Instant Action, Single Mission и Full Campaign. Около восьмидесяти миссий охватывают широкий театр военных действий – Нормандия, Сицилия, Италия и Северная Африка. Широкий ряд установок позволит настроить под свои интересы игру как профессионалу жанра, так и начинающему.



## UPRISING 2: LEAD AND DESTROY

**Разработчик** Cyclone Studios
**Издатель** 3DO
**Выход** декабрь 1998 г.
**Жанр** 3D-стратегия в реальном времени



Нельзя сказать, что выход Uprising в прошлом году стал событием, но некоторый след в индустрии развлечений она все-таки оставила, т. к. была одной из первых трехмерных стратегических игр и содержала к тому же элемент action.

Война с расой Trich (по-русски звучит похоже на «трик», а по-научному, на латыни, эти звери называются Trichordata Sauraformae Sapiens) продолжалась более 1 500 лет. Вначале диктаторский имперский режим держал население, что называется, не в курсе событий, но с открытием новой чужеродной техно-



логии на планете Альбион сведения о военных действиях все-таки просочились в массы. После крушения Империи и создания на ее обломках Нового Альянса (New Alliance) старое правительство сделало все,







чтобы скрыть от общественности свои грязные делишки. В частности, несколько баз данных, имеющих отношение к Трикам и войне с ними, попали в «черный список» и были доступны для пользования только на верхних уровнях имперской иерархии. Время шло. Война продолжалась. Отчеты о недавнем вторжении Триков на планету Нова (ту, что в системе Брунея) заставили руководство Альянса предпринять ряд действий, направленных на обнаружение какой-либо информации по Трикам. В конце концов на заброшенной луне АВ-67 (звездное скопление Галапагос) удалось найти наполовину уничтоженный архив, который даже в таком виде давал достаточно сведений для выработки стратегии борьбы с инопланетными чужаками.

В дни правления Империи наука испытывала не лучшие свои времена, поэтому никаких сколько-нибудь важных открытий сделано не было, за исключением, пожалуй, разработки той технологии, которая была найдена на Альбионе. Но даже и она не была использована полностью: исследования wraith и teleportation остались незавершенными. Альянс решил не повторять ошибок предшественника и во главу угла поставил разработку новых систем вооружений и брони. Исследования по wraith увенчались успехом, и производство оружия, основанного на этой технологии, было поставлено на поток. Теперь Альянс был готов к войне с любым врагом. Хотя, с другой стороны, расслабляться было рановато, так как Трики будут не единственными вашими противниками в Uprising 2. Ожидаются нелицеприятные встречи с группировкой Cormeeran – людьми, считающими, что имперская власть была свергнута незаконно, а также с расой Androkulan – созданиями, порабощенными Триками. Androkulan'ы на поле боя используются своими хозяевами только в качестве пехотинцев, но это те бойцы, которые будут из последних сил вгрызаться в горло врагу.

Благодаря киностудиям Burke Studios и Equinoxe сюжет будет подкреплен кинематографическими сценами весьма приличного качества, которые можно будет наблюдать в перерывах между миссиями.

По сравнению с предшественником, в Uprising 2 сильно улучшена визуально-графическая часть. Все планеты и луны, которые вам придется посетить в ходе повествования, имеют совершенно различные детально проработанные ландшафты. Судя по скриншотам, разработчикам удалось максимально использовать возможности 16-битного цвета. Чтобы игра была еще интересней, авторы обещали добавить в нее такие вещи, как смена дня и ночи, а также погодные условия в виде дождя и снега. К не очень хорошей новости можно отнести то, что из 3D-ускорителей поддерживается только Voodoo-карты, правда, на полную катушку, т. е. Voodoo 2 и SLI (1024x768 с Z-буферизацией).

В отличие от нелинейного сюжета Uprising, где можно было практически перескакивать через миссии, вторая часть будет более жестко привязана к историческим фактам. Если коротко, то игра поделена на три большие кампании, в первой из которых вы должны будете отвоевать у чужих владения Альянса, во второй – выбросить наглых иностранцев из отдаленных, но все же родных колоний, и в последней вам придется заставить Триков убраться восвояси. Однако кампании будут содержать несколько секретных миссий. Плюс к этому вы сможете выбрать для игры любую одиночную миссию и пройти ее как автономную.

Некоторые изменения были сделаны в многопользовательской игре. Во-первых, количество участников возросло с четырех до восьми, во-вторых, играть теперь можно в одном из трех режимов: Standart play, Deathmatch и Racetrack. В Интернет Uprising 2 будут поддерживать серверы mplayer.com и heat.net.

По заявлениям разработчиков, им удалось сбалансировать используемое в игре оружие. Таким образом, панацеи типа ядерного удара в C&C, имеющего фатальное значение, не будет, и даже такие высокотехнологичные образцы вооружений, как Energy Disruptor, Death Shroud и Ballistic Missile Launcher, могут лишь помочь вам решить исход сражения в свою пользу. В остальном положитесь на личный полководческий талант.

## WARZONE 2100

**Разработчик** **Pumpkin Studios**
**Издатель** **Eidos Interactive**
**Выход** **апрель 1999 г.**
**Жанр** **3D-стратегия в реальном времени**

Ни для кого не секрет, что Command & Conquer и Warcraft 2 не были первыми стратегиями в реальном времени, но именно они канонизировали жанр и придали ему сегодняшнюю популярность. С тех пор немало игровых компаний, компашек, фирм и фирмочек пытались повторить успех творений Westwood и Blizzard. На этой стезе усилия разработчиков в основном были направлены на улучшение либо графики, либо gameplay. Ребята из Pumpkin Studios обещают поработать в обоих направлениях. А если учесть, что графика в игре будет 3D-ускоренная, то в первой половине 1999 года нас ожидает реально-стратегический монстр под названием Warzone 2100.

Итак, Судный день настал почти мгновенно. Ошибка программы в одном из оборонных спутников привела к атомной бомбардировке столиц трех крупнейших ядерных держав: городов Москва, Вашинг-



тон и Пекин. Несколько минут спустя для проведения ответных ударов открылись ракетные шахты уже на земле. Миллионы людей погибли в первые часы и миллиарды – чуть позднее от захлестнувших планету эпидемий. После катастрофы число выживших составило меньше миллиона человек. Большая часть этих жалких остатков разделилась на мелкие, враждующие между собой банды, и только горстка людей попыталась возродить наш красивый мир из пепла. Откуда им было знать, что зло, ответственное за ядерную катастрофу, уже поджидает их на этом праведном пути...

По части gameplay в Warzone 2100 мы увидим кое-что новое. Это довольно широкий диапазон угла просмотра карты (от 10 до 85 градусов), т. е. наблюдать за полем сражения можно будет либо почти сверху, как в обычных, не трехмерных RTS, либо почти от третьего лица, либо из промежуточных положений. Как видите, игра вполне демократична. Стандартный набор спецэффектов будет включать в себя туман, цветное освещение и дым, а также правдивую физику вроде уменьшения скорости юнитов при движении в гору. Помимо нового нас ожидает и немало старого. Например, структура миссий: строим базу, развиваем технологии, штампуем боевую технику... дальше вы знаете. Впрочем, реализовано это довольно оригинально. После завершения очередного задания вы не переходите полностью на новую карту и не начинаете строить базу заново. Карта остается та же, только открывается ее невидимый прежде кусок, а все строения и юниты, бывшие в вашем распоряжении во время окончания предыдущей миссии, остаются с вами и в начале следующей. Игра поделена на три кампании, каждая из которых протекает в определенной местности. Это пустыня, город и горы. Для тех, кто не слишком любит вникать в сюжет (а таких, как это ни прискорбно, большинство), Warzone 2100 будет содержать набор отдельных карт (по 8 штук для каждой местности). Создание новых модулей будет происходить на основе исследований и путем смешивания запчастей, как-то: оружия, транспортных средств и различных прибамбасов. По заявлениям авторов, играющие смогут реализовать более 2000 таких проектов, так как технологий в игре будет более четырехсот. Например, смешаем Heavy Tank с Propulsion System (крутая двигательная система), добавим Commander (автоматический навигатор – ключевая фигура), поставим на это все пару пушек и тройку лазерных пулеметов и – вперед по барханам.

Как всегда, нам обещают искусственный интеллект с умственными способностями среднего гения. Ходят слухи, что в Warzone 2100 боевая техника будет не просто отстреливаться, а преследовать убегающего врага и даже пробовать давить пехоту без всяких на то указаний. Конечно, все эти действия легко отменяемы, если вы не хотите, чтобы подчиненные слишком много думали.

Multiplayer для 2–8 игроков по локальной сети или через Интернет, возможность голосовой связи между участниками.

Конечно, вся эта красота предполагает наличие у вас какой-нибудь 3D-железяки 2-го (или 3-го) поколения. А вообще, ей нужен Pentium 166 и 16 (смешная цифра) Мб оперативной памяти.

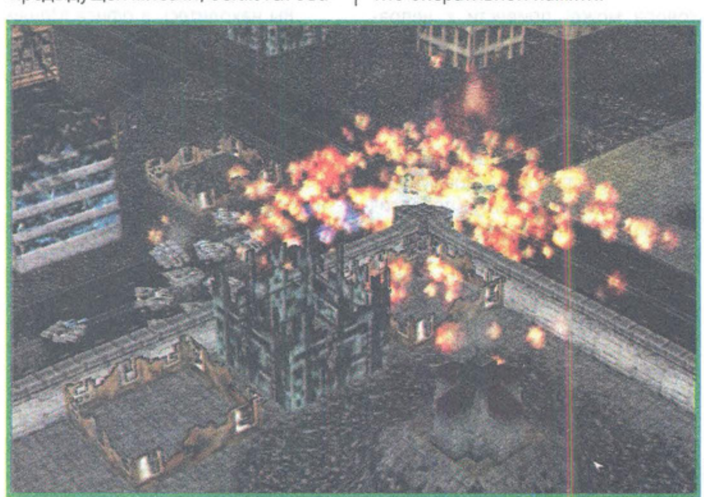
## ZAX

**Разработчик/Издатель** **Reflexive Entertainment**
**Выход** **начало 1999 г.**
**Жанр** **role-playing game**

Многие игры последнего времени стремятся к синтезу жанров, в отличие от них, авторы Zax делают упор только на действии. Предполагается нечто очень похожее на Diablo или Fallout. Строй игры, уровни и особенно интерфейс – все сосредоточено на action, только action и ничего, кроме action. В центре внимания – длительное и сложное, полное неожиданностей Приключение с большой буквы. Суть игры заключается в прохождении многочисленных препятствий и решении сложнейших, а иногда и просто ставящих в тупик головоломок. Интерфейс сам по себе служит только для того, чтобы было удобно руководить именно движением, не пытаясь обеспечивать больше ничего, за полным его отсутствием.

Игроки продвигаются по уровням, что дает им возможность набраться определенного опыта. Оружие станете получать после выполнения некоторого комплекса поручений. Предстоит еще поразмыслить, что эффективнее работает на том или ином уровне, так как, видимо, для каждого врага задумано нечто свое. По мере прохождения уровней вам предстоит встретить отличную анимацию, звуковые эффекты, короткие видеовставки, позволяющие авторам рассказать о дальнейшем развитии сюжета. Конечно, разработчики дают возможность игры через Internet или локальную сеть, вы сможете играть вместе с тремя игроками или с тридцатью двумя, но в режиме друг против друга.









*Nick Silin*

# GRIM FANDANGO

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | LucasArts |
| ИЗДАТЕЛЬ | LucasArts |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | квест |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★★★ |

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD-ROM – четырехскоростной
Желательно (но совсем не обязательно) – 3D-ускоритель






**В этой игре вам потребуется наличие крепких нервов; умение понимать черный юмор; навыки обращения с косой (той, с которой смерть ходит); много времени и несколько ящиков пива плюс полное нежелание читать то, что написано после слова «прохождение».**

**То, что жизнь продолжается после смерти, знают многие. Но чтобы так! До Grim Fandango об этом вряд ли кто догадывался. Одна смерть после смерти чего стоит! Вас могут застрелить семенами цветов, и вы превратитесь в клумбу. Правда, если друзья успеют оторвать ваш череп, то он останется жить. На первый взгляд, все просто, но жизнь (или смерть?) ставит свои, порой трудноразрешимые вопросы. Например, где взять революционные яйца? Или с какой стороны нужно вставлять вырванное сердце? (Любой ответ заведомо неверен.)**

**Grim Fandango – это место, расположенное в Стране мертвых. Туда, согласно старым мексиканским легендам, попадают души умерших людей и скитаются там четыре года, пока не обретут настоящий покой. Но некоторым не хочется скитаться четыре года. Они пытаются воспользоваться поездом, или машиной, или, на худой конец, лодкой, чтобы сделать свое путешествие более быстрым, легким и коротким.**

**Забавный и мертвый – наверное, именно таким должен быть настоящий туристический агент, встречающий вас за воротами смерти. Хотя ему самому до ужаса не нравится его работа. Найти более подходящее место он сможет только после того, как приведет в Страну мертвых определенное количество душ. А за клиентов идет борьба. Менни Калавера («калавера» значит череп) должен продавать билеты, позволяющие пересечь Страну мертвых. В какой-то момент Калавера понимает, что кто-то ворует билеты из его туристической компании и неплохо на этом зарабатывает. Менни решает разоблачить похитителей и обрести настоящий покой.**

**Игра содержит около семи тысяч вариантов диалогов. Вам придется пообщаться более чем с полусотней персонажей. Вас будут окружать удивительно реалистичные и в тоже время фантастические пейзажи и сопровождать очень приятная латиноамериканская музыка.**



## УПРАВЛЕНИЕ

Основное меню вызывается клавишей **F1**, движение осуществляется **курсорными стрелками**, бег – **курсорные стрелки** и **Shift**. Сделать что-нибудь, подобрать, рассмотреть или поговорить с кем-нибудь – **Enter**. Если желаемое действие не происходит, значит, вы не там стоите. Обратите внимание, что Калавера смотрит на предмет, с которым можно что-то сделать. Инвентарь – **Ins**. Просмотр инвентаря осуществляется курсорными стрелками. Убрать вещь – **P**. Использовать вещь – **U**. Пропустить ролик – **Esc**. Сократить разговор – **Del**, хотя делать это не рекомендуется. Неверный ход разговора может привести к неправильному результату игры. Выйти из режима близкого просмотра – **Esc**.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Пора приниматься за работу. Представьтесь своему очередному клиенту, попросите его не нервничать и скажите, что вы его новый туристический агент. Разумеется, он скажет, что агент у него есть свой. Ха, свой остался по ту сторону от роковой черты. Предложите клиенту приобрести туристический билет в вашей компании. Куда ему деваться, конечно, приобретет. Езжайте в офис, переоденьтесь. И снимите, наконец, эти идиотские колодки. Без них и в костюме вы намного симпатичнее.

Вы находитесь в офисе Менни Калаверы. Подойдите к окну и, нажав **Enter**, просмотрите пневматическую почту. Уберите записку в карман. Развернитесь и обойдите рабочий стол. Со стола у стены возьмите колоду игральных карт.

Выйдите в коридор (дверь напротив окна), подойдите к секретарше. Поговорите с Эвой насчет вашей работы. Спросите, нет ли для вас сообщений. Конечно, она обидится и скажет, что она не ваша секретарша. Обойдите ее стол и пробейте дыроколом несколько дырок в игральных картах. (Выберите из инвентаря колоду карт и нажмите **Enter**. Затем нажмите **Enter** еще раз.) Подойдите к автоматическим дверям слева и спуститесь в гараж.

Из-под носа ушла последняя машина. Сделайте несколько шагов вперед, затем поверните налево и подойдите к небольшой бытовке. Постучите в дверь. К вам выйдет крошка Глоттис. Назовите ему свое имя, затем попросите его стать вашим водителем. Он откажется, сославшись на свои размеры. Скажите, что это не он большой, а машины маленькие. Тогда Глоттис даст вам наряд, который нужно подписать у шефа.

Поднимитесь к Эве и попросите пропустить вас к Дону Копалу. Шеф занят и просит до завтра его не беспокоить. На другом лифте спуститесь вниз, выйдите на улицу через главные двери. Пройдите в сторону карнавала и поверните в первый переулок налево. По железному люку идите до конца переулка. Слева висит веревка с разноцветными узлами. Когда Менни поднимет голову, нажмите **Enter**, он заберется наверх.

Пройдите по карнизу до первого окна и заберитесь внутрь. Вы попали в кабинет шефа. Оказывается, этот старый хитрец прогуливает и занимается своими делами, а вместо себя поставил компьютер, который отвечает на звонки секретарши его голосом. Подойдите к компьютеру шефа. Он стоит справа, в углу. Выберите строку, в которой шеф предлагает Эве самой подписать бумаги. Знакомым путем спуститесь на улицу и поднимитесь к Эве. Поговорите с ней и снова попросите подписать бумагу. Она созвонится с шефом, он ответит, что занят. Тогда Эва сама подпишет наряд. Отдайте подписанный наряд Глоттису.

Действительно, Глоттис не такой уж и маленький. Чтобы сесть в машину, ему пришлось вырезать автогеном крышу. Ну, какая-никакая, а машина. Можно ехать. Зайдите в кафе. Вокруг стоят живые люди, но почему-то кажется, что они мертвые. Попробуйте с ними пообщаться.

Подойдите к кокону на полу и разрежьте его косой. Вот так вот люди и умирают. Залейте вашего клиента специальными химикатами.

Поднимитесь наверх. Зайдите в соседнюю со своей дверь и поговорите с вашим партнером, увлекающимся боксом. Попросите отдать вам какого-нибудь клиента. Не дал, а жаль. Подойдите к столику у стены и выпейте виски.

Спуститесь вниз. Менни остановит гориллообразный охранник. Поговорите с ним. Идите налево, в комнату химической обработки, и дотроньтесь до каждого шланга. Смахните пятно со стола. Пройдите в комнату направо, куда не пускал охранник. Осмотрите дверь почтовой машины.

Выйдите на улицу и идите к карнавальным балаганам. Возьмите с лотка батон хлеба. Поговорите с клоуном и спросите, можете ли вы пройти на карнавал через его павильон. Он не разрешит, тогда попросите его сделать вам какую-нибудь игрушку. Потом попросите два дохлых червяка, вернее, два сдутых шарика. Вернитесь в комнату с химикатами и наполните два пустых шарика жидкостями из шлангов.

Поднимитесь в свой офис и положите оба шарика в пневматическую почту. Спуститесь на первый этаж, подождите, когда охранник уйдет чинить поломку. Пройдите в комнату с пневматической почтовой машиной. Поверните защелку на двери так, чтобы дверь не могла закрыться. Когда охранник закричит, дайте ему огнетушитель со стены. Выйдите в холл. Вернитесь к почтовой машине, откройте дверь и зайдите внутрь. Пробитой картой дотроньтесь до красного фрагмента трубы справа. Воздух будет проходить сквозь дырки в карте, а послание задержится. Прочитайте чужую почту.

Поговорите с Мерседес. Спросите ее, не путает ли она что-нибудь. Пообещайте все устроить. Выйдите в коридор и подойдите к Эве. Шеф наорет на вас и пообещает уволить за то, что вы пользовались служебной машиной. Потом вас запрут в бытовке в гараже.

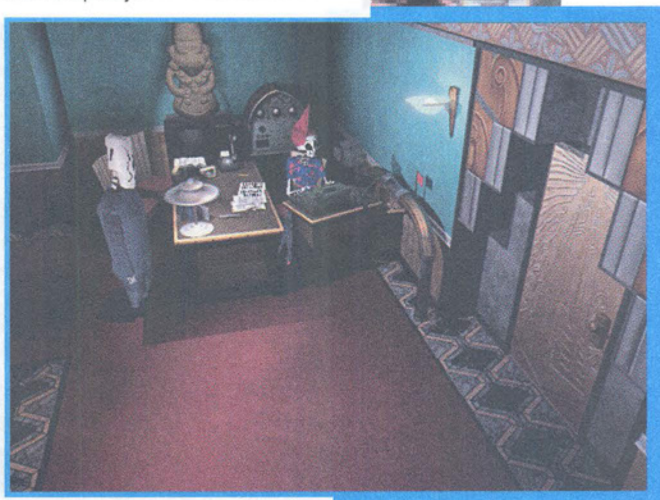
Посмотрите, как работает аппаратик на столе. Он выдает порции какой-то липкой массы. Постучите в дверь, скажите, какой вы хороший, попросите вас выпустить и пообещайте все делать правильно. Дверь откроется, вас отведут в потайную комнату в подвале.

В подземелье подойдите к Сальвадору и поговорите с ним о вашем задании. Он прикажет принести голубиные яйца, которые необходимы для дальнейшей революционной борьбы.

Войдите в подъемник справа. Подойдите к веревке и поднимитесь наверх. Идите налево, до конца парапета. Залезьте в крайнее слева окно. Подойдите к красному ящику, откройте его и возьмите зеленую фигурку птицы. Обойдите стол, подойдите к боксерской груше и несколько раз стукните по ней. Поднимите с пола боксерскую резиновую вставку для челюстей – капу. Выпейте еще виски.

Вернитесь к веревке. Поднимите свободный конец, висящий справа, и привяжите к нему птичку. Бросьте веревку вперед на лестницу. Поднимитесь наверх, пройдите направо и по лестнице поднимитесь на крышу.





GRIM



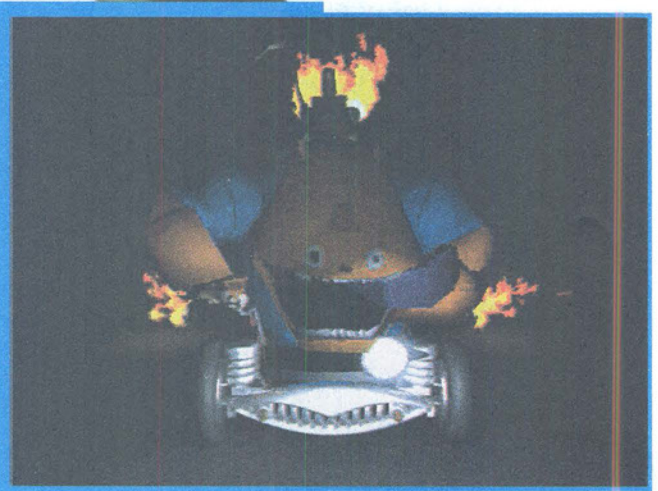
Запомните, где лежат голубиные яйца. Подойдите к голубям. Попробуйте испугать их воздушным шариком, потом косой. Слева находится белая круглая миска. Положите в нее шарик, сверху накрошите хлеб. Отойдите в сторону и подождите, пока голуби проклюнут шарик, испугаются и улетят. Возьмите яйца из трубы и спуститесь к люку. Встаньте около синего глаза на стене слева и нажмите **Enter**. Отдайте яйца Сальвадору.

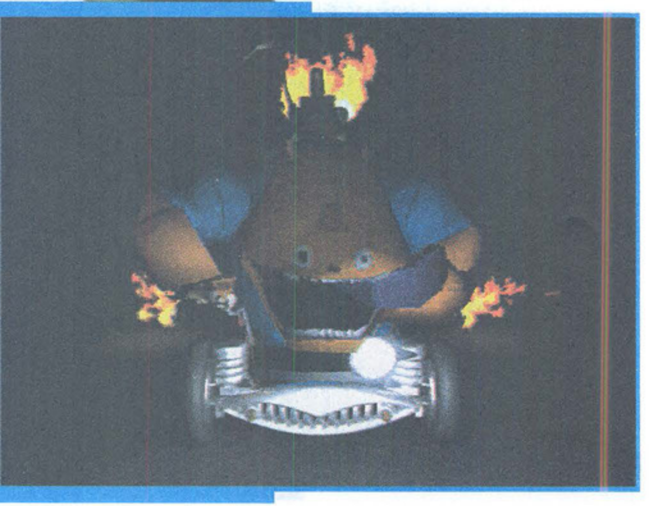
Но он не хочет вас отпускать, ваши зубы нужны ему как ключ для доступа к компьютеру агентства. Идите в гараж, в бытовку. Намажьте резинку для зубов липкой массой из аппарата на столе. Вернитесь в подвал и поговорите с Эвой. Встаньте перед лучом проектора, достаньте резинку с липучкой и сделайте оттиск со своих зубов. Отдайте его Эве. После небольшой беседы вы окажетесь в каменном лесу.

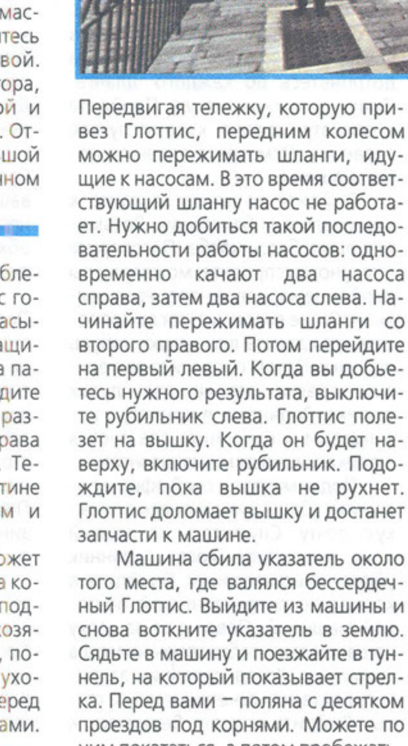
## КАМЕННЫЙ ЛЕС

Да, у вашего шофера проблемы не только с сердцем, но и с головой. Нечего сердцами разбрасываться! Подлые пауки тут же утащили брошенное сердце. Идите за пауками мимо Глоттиса. Подойдите близко к паутине и попробуйте разрубить ее косой. Поднимите справа кость и бросьте ее в паутину. Теперь еще раз ударьте по паутине косой. Повернитесь к костям и возьмите еще пять штук.

Запомните это место. Может быть, придется возвращаться за костями. Вернитесь к Глоттису, поднимите сердце и вставьте его хозяину. Шофер в порядке, значит, пора покататься. Направо наверх уходит дорога. Езжайте по ней. Перед вами вышка с четырьмя насосами.







Передвигая тележку, которую привез Глоттис, передним колесом можно пережимать шланги, идущие к насосам. В это время соответствующий шлангу насос не работает. Нужно добиться такой последовательности работы насосов: одновременно качают два насоса справа, затем два насоса слева. Начинайте пережимать шланги со второго правого. Потом перейдите на первый левый. Когда вы добьетесь нужного результата, выключите рубильник слева. Глоттис полезет на вышку. Когда он будет наверху, включите рубильник. Подождите, пока вышка не рухнет. Глоттис доломает вышку и достанет запчасти к машине.

Машина сбила указатель около того места, где валялся бессердечный Глоттис. Выйдите из машины и снова воткните указатель в землю. Сядьте в машину и поезжайте в туннель, на который показывает стрелка. Перед вами – поляна с десятком проездов под корнями. Можете по ним покататься, а потом пробежаться пешком. Говорят, это полезно.

Остановитесь где-нибудь у правой стенки. Слезьте с машины и вернитесь пешком к указателю. Принесите его на поляну. Теперь нужно найти место, куда воткнуть указатель. Это маленькое темное пятнышко в самом центре поляны. Искать его надо так: воткните указатель, он покажет на центр поляны. Сделайте в этом направлении пару шагов и снова воткните указатель. Сделав несколько попыток, вы попадете в центр, стрелка указателя опустится вниз и на поляне откроется люк.

На машине спуститесь вниз. Подойдите к памятному знаку, прочитайте надпись, потрясите его и поднимите упавший ключ. Встаньте к знаку спиной и идите вперед, направо. Зайдите в дверь. В это время к вам подъедет Глоттис.

Не пугайтесь огненных бобров. Вернитесь к ним. Поверните налево и пройдите по узкой тропинке до нависающего камня. Встаньте под него. Бобер почует вас и залезет на камень. Огненный бобер вас не видит под камнем, поэтому не нападает. Нужно как-то его выманить. Запишите игру. Достаньте кость и бросьте ее в воду. Сразу же достаньте огнетушитель. Как только бобер начнет прыгать, используйте огнетушитель. Проделайте эту процедуру со всеми четырьмя бобрами. Если ошибетесь и вам не хватит костей, у вас два варианта: либо идти набирать новые кости у пауков или прямо здесь на мосту, либо перезапустить игру.

Выйдите в калитку и ключом откройте на воротах замок справа. Уезжайте из этого противного леса поскорее, благо тачка у вас теперь крутая до невозможности.



## РУБАКАВА

Поднимитесь по ступенькам и по правой стороне пройдите вперед, в туман. Цель – освоить летное и морское дело, а заодно познакомиться со старым одноглазым капитаном Веласко. Хорошо, что вы его встретили, иначе сидеть бы вам на дне морском и рыбок пугать...

Поднимитесь по ступенькам на самый верх и зайдите в дверь справа. Поговорите с дворником о работе и спросите, можно ли здесь где-нибудь устроиться. Он скажет, что искать бесполезно.

Спросите его о жене. Он скажет, что она пропала, затем спросит, не видели ли вы ее. Ответьте, что не видели, согласитесь помочь ее искать и возьмите фото-

графию. Спуститесь вниз, к вашей машине.

Старый капитан и Глоттис обсуждают достоинства разных машин. Подойдите к ним и покажите фотографию пропавшей женщины капитану. Он скажет, что недавно она уплыла с другим моряком. Выразите сомнение в том, что она могла бросить мужа и уплыть с другим. Капитан даст вам альбом с подтверждающими его слова фотографиями. Идите с этим альбомом к дворнику и покажите ему фотографии. Дворник отдаст вам свою швабру и помчится искать свою жену. Теперь у вас есть работа.

## ГОД СПУСТЯ

Разбогател Менни. Свой клуб заимел. Не иначе как золотой песок подметал.

Войдите в кафе, под козырек, налево, в офис. Возьмите со стола за ширмой письмо от Сальвадора. Прочитайте его. Подойдите к письменному столу и включите пульт управления рулеткой. Оказывается, отсюда можно управлять выигрышами и проигрышами на рулетке.

Выйдите в коридор. Поговорите с гардеробщицей Люп. Она захочет рассказать вам о своей новой системе учета и поиска вещей. Скажите, что послушаете потом. Выйдите через левую дверь на улицу, спуститесь по ступенькам. Поговорите с Мечи. Вообще-то это не она...

Посмотрите в бинокль. Бегите вперед и попробуйте запрыгнуть на отходящий корабль. Выйдет милая девушка и огреет вас бутылкой по голове. Вспомните навыки морского дела, теперь они вам пригодятся. Перед вами старый знакомый – капитан Веласко. Поговорите с ним. Скажите, что согласны работать. Выясните все насчет инструментов, карточки профсоюза моряков. Спросите о Наранье. Когда все темы будут исчерпаны, пройдите вперед к сетке, поверните налево. Перед вами задача – достать все, что просил капитан Веласко, а также помешать Наранье выйти на работу.

Войдите в кафе «Голубой Гроб». Поговорите с тремя посетителями за крайним правым столом. Пройдите дальше и поговорите с фотографом Лолой. Она попросит не мешать ей делать очень важную работу. В это время из двери появятся Оливия и Ник. Ник попросит девушку поцеловать его, в ответ она скажет, что он адвокат, а у адвокатов не бывает чувств. Тогда Ник поцелует ее насильно. Именно этого момента ждала Лола. Она сделает компрометирующую фотографию. Ник помчится догонять Лолу. А вы тем временем поговорите с Оливией. Скажите, что волнуетесь за девушку.

Вернитесь к посетителям за столом и покажите им письмо от Сальвадора. Скажите «Viva revolution». Ребята примут вас за своего и спросят, чем вам помочь. Спросите, можно ли взять их книгу. Это свод законов о труде. Вам разрешат. Возьмите со стола книгу.

Выйдите на улицу, идите по направлению к маяку. Подойдите к рабочим морским пчелам, найдите Терри и поговорите с ним. Он скажет, что ему жизненно необходимы некоторые слова, но он не знает, где их прочитать. Отдайте ему книгу. «Средства производства должны принадлежать рабочим» – это именно те слова, которые искал Терри. Начнется несанкционированный митинг, во время которого Терри заберет в тюрьму полицейский. Напоследок Терри попросит вас найти ему адвоката. Вообще-то виноваты вы, придется искать. Нужно уговорить Ника заняться этим делом. Он хоть и мерзкий тип, но адвокат отличный.

Подойдите ко входу в кафе «Голубой Гроб». Слева расположен лифт. Поднимитесь наверх. Обойдите лифт справа по лестнице. Пройдите туда, куда указывает красная стрелка. Поднимитесь по лестнице и войдите в кафе. Пройдите прямо по коридору, спуститесь по лестнице в бар. Возьмите со стойки бутылку золотого ликера. Он на самом деле сделан из золота. Пройдите мимо стойки в казино. Справа на среднем диване сидит жулик и фальшивомонетчик Чарли. Поговорите с ним и спросите, что он тут делает. Он скажет, что зарабатывает на жизнь изготовлением фальшивых билетов на кошачий тотализатор. Спросите, как он их делает. Чарли покажет вам машинку для изготовления фальшивых билетов. Отнимите ее и уберите в карман. Попросите его сделать для вас фальшивую карточку профсоюза моряков. Чарли даст вам VIP-карту, а в ответ попросит принести его чемодан с бабками. Тогда он отдаст вам карточку профсоюза.

Вернитесь в бар и покажите VIP-карту Глоттису. Он тут же умчится в клуб. Поиграйте на пианино и спойте песню. Поднимитесь по лестнице и поговорите с Люп. Она скажет, что для вас было что-то от Лолы, но пропало.

Выйдите на улицу и пройдите к лифту. Спуститесь по ступенькам вниз и войдите в морг через зеленые двери внизу слева. Поговорите со служащим Мембрино. Спросите, что он ищет. Оказывается, ему нужен металлоискатель для более успешной работы.

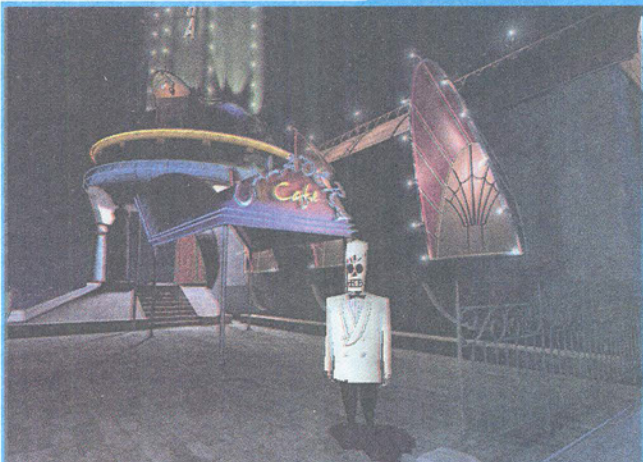
Выйдите на улицу. Пройдите по длинному мосту под дирижаблем. Войдите в станцию безопасности. Поднимитесь по ступенькам вверх. Поговорите с охранницей Карлой и обратите внимание на портативный металлоискатель.

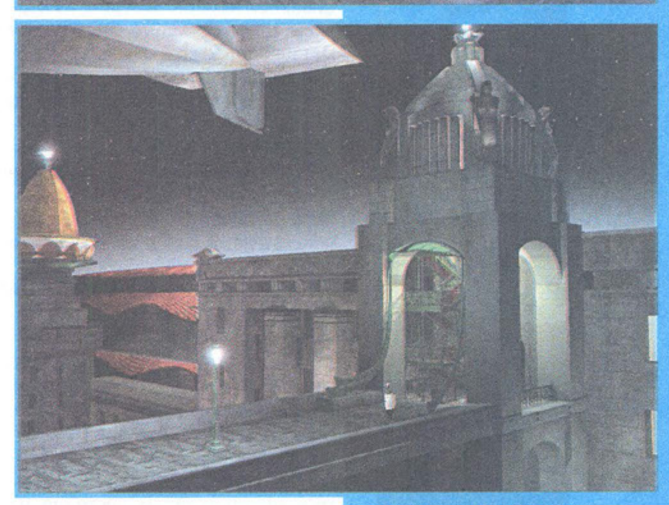
Вернитесь назад и спуститесь на один пролет вниз. Справа от вас находится букмекерская контора. Слева коридор, ведущий к лифту. Пойдите по нему и на лифте поднимитесь наверх. Глоттис уже хорош!

Зайдите на кухню и возьмите с прилавка шприц с оранжевой









шляпкой. Когда придет официант-француз и начнет вас прогонять, скажите, что уходите. Когда официант зайдет в кладовку, подойдите к ней и закройте двери. Вставьте свою косу в ручки. Глоттис заорет,





GRIM





что хочет пить, но официант не придет. Тогда Глоттис придет на кухню и выпьет все спиртное из огромного бочонка. Запомните, где стоит бочонок.

Выйдите из кухни, поверните налево и подойдите к столику Ника. Скажите ему, что вам нужен адвокат. Скажите, что он самый лучший. Ник начнет отказываться. Снова заговорите с ним и пригрозите рассказать Максу о его шашнях с Оливией. Дождитесь, пока Ник уйдет, и возьмите со стола портсигар с ключом. Идите к Карле. Покажите ей портсигар. Скажите, что нашли его под столом Карлы. Потом скажите, что видели парня с сумасшедшими глазами. Карла решит, что в портсигаре бомба, и взорвет его в специальной камере. Заберите из корзины ключ. Пройдите через рамку металлодетектора. Выпейте золотой ликер и снова пройдите через металлодетектор. Карла решит, что ее металлоискатель барахлит и отведет вас в заднюю комнату. Послушайте, как она плачет. Не мешайте ей выговориться. Когда она успокоится, поговорите с Карлой о металлоискателе. В конце концов Карла выбросит его в окно.

Спуститесь вниз. Перед толпой моряков поверните направо. Пройдите мимо гигантской кошки и войдите в светлую открытую дверь справа. Возьмите с бочки автоматический открыватель консервов. Испробуйте его действие на стоящей рядом консервной банке. Вернитесь в клуб, на кухню. Поднимитесь по приставной лестнице на кладовку. Достаньте консервный нож и откройте бочонок, из которого пил Глоттис. Прыгните внутрь. Примчится недовольный Глоттис и попробует попить из бочонка, но безуспешно. Глоттис услышит вопли официанта и откроет дверцы. Не забудьте подобрать отлетевшую в вашу сторону косу.

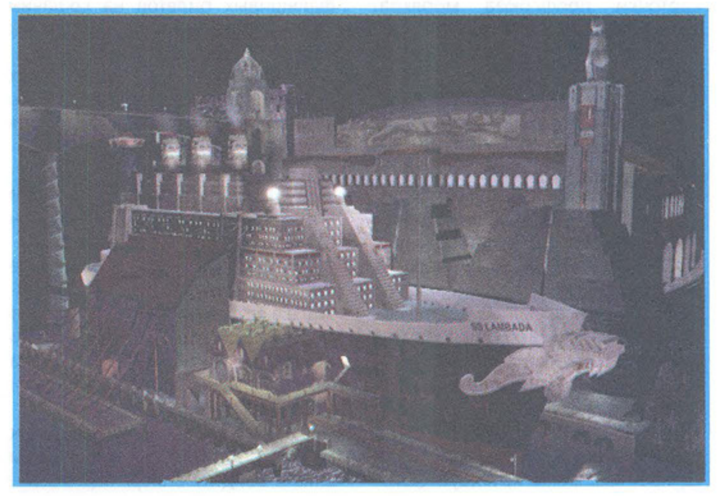
Официант даст команду, грузчик увезет пустой бочонок в подвал. Вылезьте из бочонка. Сядьте на кар и въезжайте в лифт. Разверните кар так, чтобы его вилка была напротив правой щели в низу решетки. Нажмите кнопку на стене. Лифт поедет вверх и остановится около входа на кухню. Обратите внимание на темную дверь, которую вы проехали по пути. Судя по всему, это потайной этаж. Опустите лифт вниз. Снова нажмите кнопку. Сядьте на кар. Как только появится черная дверь, езжайте вперед. Вилка попадет в щель. Лифт заклинит, и он остановится. Обойдите кар и поверните рычаг на левой стороне кара. Вилка поднимет решетку и откроет вход на секретный этаж.

Идите в туннель и заберите чемодан. Появился злобный Чарли и начал махать пистолетом. Отдайте чемодан Чарли и потребуйте карту. Хоть здесь вас не обманули. Теперь у вас есть членская карточка. Спуститесь вниз, к кошачьим консервам. Встаньте на выдвижной мостик, спиной к двери. Косой достаньте из грязи металлоискатель. Идите мимо рабочих морских пчел за сухие доки на маяк. Ключом отоприте дверь. Поговорите с Лолой. Она почти превратилась в клумбу. Бедная Лола! Поднимите пластиковую карточку. Похоже, она от автоматизированной системы учета Люп.

Идите в кафе «Голубой Гроб» и зайдите на кухню. Дождитесь, пока официант уйдет, и наберите в шприц водички из раковины. Поднимитесь на лифте в кафе и отдайте пластиковую карточку Люп. Она скажет, что под этим номером находится женский пиджак. Ответьте, что это как раз то, что вам нужно. Гардеробщица отдаст женский пиджак. Посмотрите содержимое его карманов. Достаньте бумажку со словами про ржавый якорь.

Идите в тату-салон. Он расположен в конце рельсовых путей, расположенных между «Голубым Гробом» и входом в станцию безопасности, и похож на подводную лодку. Спуститесь по трапу и заберитесь в люк. Вот и Наранья нашелся. Сидит и пьет пиво, пока ему делают татуировку. Когда он поставит бутылку, обойдите Наранью справа и поверните налево. Откройте холодильник, выдвиньте ящик. Подойдите к бутылке, из которой пьет Наранья. Когда татуировщик отвернется к открытому холодильнику, вылейте содержимое шприца в бутылку. Когда Наранья уснет, переложите его на постель и снимите его медальон с выбитыми на нем именем и фамилией. Поговорите с татуировщиком, потом отдайте ему записку из пиджака. Поговорите с татуировщиком о ржавом якоре. Он скажет, что это ему знакомо и начнет рыться в своих бумагах. Возьмите фото и внимательно его рассмотрите. Это фрагменты кошачьего забега.

Идите в морг. Отдайте детектор Мембрино. Пока он будет водить им над одним трупом, бросьте медальон Нараньи на другой. Мембрино позвонит капитану Веласко и скажет, что Наранья умер. Теперь идите в букмекерскую контору. Не перепутайте, вам нужно окно справа. Достаньте устройство для печати фальшивых билетов и запрограммируйте его. Слева направо наберите: 2, TUE (вторник), 6. Напечатайте этот билет, нажав кнопку наверху устройства. Достаньте его. Нажмите **Enter**. Менни прочтет:



вторая неделя сезона, вторник, шестой заезд. Отдайте билет букмекеру – получите фотографию. Посмотрите ее. Молодец Лола, успела напечатать фотографию с целующимися Ником и Оливией.

Идите в клуб и подойдите к столику Ника. Покажите ему полученную фотографию. Ник поймет, что деваться ему некуда, и поможет освободить Терри из тюрьмы. Теперь у Глоттиса есть необходимые инструменты. Но он весь охвачен азартом. Надо ему помешать. Идите в кабинет Менни и включите пульт управления рулетками. Включите на круге слева нижнюю правую кнопку, нажимая **Esc**. Нажмите магнитную кнопку справа. Начальник полиции проиграет, рассвирепеет, и у вас появится прекрасный шанс покинуть это гостеприимное место.

## ЕЩЕ ГОД СПУСТЯ

Работящий парень этот Менни. Капитаном стал. Интересно, каким образом, неужели прежнего капитана пришиб?

Войдите внутрь корабля. Какая досада, экипажа больше нет. А на вас нападает куча нехороших ребят. Хорошо, что Глоттис оказался рядом и помог Менни спастись. Нажмите красные кнопки справа и слева на бортах. Поднимутся якоря. Подойдите к двум черным рычагам слева. Это рычаги переднего и заднего хода, каждый для своего двигателя. Нажмите на правый, потом на левый. Корма корабля будет немного двигаться. Поставьте корму в крайнее левое положение. Опустите правый якорь. Передвиньте корму вправо. Опустите левый якорь, затем поднимите. Он должен зацепить правый якорь. Посмотрите в иллюминатор правого борта и подтяните сцепку к себе косой. Поднимите правый якорь. Корабль будет распорот пополам.

Дерните черные рычаги на себя. До свидания, ребята! Однако половина корабля долго плавать не может, и вот вы на дне.

Тьма вокруг страшная. Ничего не видно. Чтобы куда-то двигаться, нужен свет. Вокруг болтается какой-то тип с фонарем на башке. Поговорите с ним. Пройдите с ним вправо. Потом схватите фонарь и передайте его Глоттису.

Идите вперед. Перед вами находятся подводная лодка и осьминог, ловящий людей. Пройдите направо, по краю пропасти, до конца. Обойдите камень со щупальцами. Они захватят Чепито. Пока им будет заниматься осьминог, у вас будет время забраться на подводную лодку.

Идите прямо, в лифт. Пройдите по трапу направо и поговорите с Мечи и Домино. После этого вы очутитесь в комнате. Рядом стоит клетка с ангелочками. Поговорите с ними. Пообещайте им помочь. Скажите, что у вас не очень большие руки, но нет специальных маленьких инструментов (little, tiny tools). Поднимите брошенный в вас молоток.

Идите наружу, по трапу, до конца. Поговорите с девушкой, подвиньте пепельницу. Мечи прожжет себе чулки и выбросит их. Поговорите с ней. Потом из корзины вытащите выброшенные чулки. Идите в лифт.

Спуститесь вниз и поверните налево. Подойдите к Чепито и спросите, где он взял сверло. Поговорите с ним. Дайте ему молоток. Возьмите сверло. Дайте ему чулки. Возьмите пистолет.

Поднимитесь на лифте, отдайте пистолет Мечи. Вообще-то давать женщинам оружие глупо и бессмысленно. Пистолет у нее отняли, а саму заперли. Выйдите в коридор. Подойдите к двери, из-за которой орет Мечи, и попробуйте ее открыть. Достаньте сверло и срежьте справа петли. Под ними окажется запор из пяти вращающихся сточенных колесиков. Встаньте перед колесом в центре двери и нажмите **Enter**. Покрутите колесо и посмотрите, по какому принципу вращаются плашки замка. Начинает движение нижняя, потом захватывает следующую и так далее. Расположить плашки нужно так, чтобы круглые края смотрели налево, а скошенные края – направо, чтобы образовалась сплошная дверная щель. Начинайте установку с верхней плашки. Когда все будет готово, вставьте косу между плашками и косяком двери и только после этого дерните рычаг слева.

Зайдите внутрь. Закройте за собой дверь. Замкните косой желтый датчик слева, над дверью. Зайдите в открывшийся потайной ход. Поговорите с Мечи. Откройте чемодан в углу. Достаньте косу и разбейте разбрызгиватель системы пожаротушения наверху. Подойдите к трубе справа и откройте вентиль. Сверху потечет вода, но она не скапливается, как того можно было ожидать, а куда-то утекает. Значит, здесь есть потайной ход. Выйдите в другую комнату, подойдите к рыцарским доспехам. Возьмите секиру и притащите ее в комнату Мечи. Обратите внимание: от двери идут две полосы кафельной плитки. На одной полосе находятся две синие плитки. На белой полосе, идущей от двери, под плиткой справа от дальней синей плитки расположен люк для стока воды. Встаньте так, чтобы секира попада-







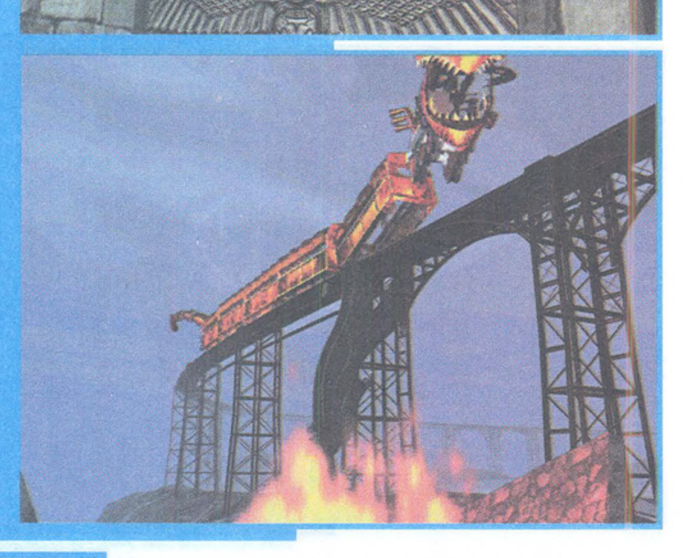


ла на эту плитку, и ударьте. Спуститесь в открывшийся люк.

Вы стоите на пляже, а вокруг море. Чтобы уплыть, нужен корабль. Идите налево и вперед. По наклонной панели поднимитесь наверх. Пройдите по трапу слева, на самый верх. Вы забрались в гигантский подъемный кран. Езжайте в другой конец острова. Опустите захват. Конвейер уходит под воду. Поднимите ковш. Выйдите из крана и спуститесь по конвейеру вниз. Слева находится рычаг, управляющий направлением движения конвейера. Идите дальше. Проползите по поручню. Спуститесь по цепи. Оп-ля! Глоттис жив, мало того, он починил затонувший корабль.

Поговорите с Глоттисом. Перед вами стоит задача вытащить корабль на поверхность. Поднимитесь по конвейеру, залезьте в кабину крана. Вернитесь на другой конец острова. Опустите ковш. Спуститесь с крана и подойдите к ковшу. Сверлом отрежьте ковш, кран частично разрушится. Поднимитесь на кран. Езжайте на другой конец острова. Опустите цепь на конвейер. Слезьте с крана, спуститесь по конвейеру до рычага и дерните за него. Цепь уползет по конвейеру. Дерните за рычаг еще раз. Цепь поползет назад и собьется в кучу, образовав петлю. Дерните за рычаг еще раз. Петля захлестнет лапу якоря. Снова дерните за рычаг. Поднимитесь по конвейеру, залезьте на кран и поднимите цепь. Теперь у вас есть корабль и небольшая проблема. Вернитесь в кабину крана, езжайте на нем в ту часть острова, где осталась Мечи, и опустите цепь в молотильные цилиндры. Поднимите цепь. Теперь можно плыть. Счастливого пути!





Приятно поговорить с любимой девушкой на борту океанского лайнера. Оказывается, еще не все кончилось. Домино догнал вас на подводной лодке и протаранил. Спрыгните на подводную лодку. Достаньте косу и ударьте Домино. Бейте, пока не устанете. Развернитесь и ударьте косой осьминога в глаз. Лодка потеряет управление. Домино попадет под цилиндры, а Менни спасут ангелочки.

## СНОВА ГОД СПУСТЯ

Поговорите с охранником, сидящим наверху. Встаньте к нему спиной и идите вперед, в гараж. Поговорите с механиками. Спуститесь по ступенькам вниз и зайдите в кухню. Откройте ящик справа. Возьмите из него тряпку. Выйдите из кухни. Слева около стены стоят бочки с бензином. Окуните в него тряпку. Вернитесь на кухню и засуньте тряпку в тостер. Посмотрите на небольшой пожар. Прибежит механик, потушит пожар и начнет ругаться.

Скажите, что видели маленького мальчишку. Выйдите из гаража и спуститесь к основанию башни. Откройте гроб. Поговорите со старым клиентом и возьмите у него кружку. Поднимитесь по лестнице. Мечи позовет вас. Идите наверх. Поговорите с охранником. Возьмите у него письмо. Зайдите в арку и подойдите к Чепито. Поговорите с ним. Чепито пойдет в другой мир, напевая свою любимую песню. Идите в гараж, на кухню. Повесьте чашку на желтую сушилку, стоящую над открытым ящиком. Положите тряпку с бензином в тостер. Чашка улетит, как ракета. Механики обалдеют от таких способностей чашки. Они уложат Глоттиса на тележку и запустят двигатель. Впереди – знакомые и так давно покинутые берега.

GRIM

## РУБАКАВА

Ого, машина ваша нашлась. Сейчас бы сесть и укатить, но машина заминирована. Если толкнуть хоть одну косточку домино, она взорвется. Не забыли еще родные места? Идите на пристань к капитану Веласко. Он еще жив, бродяга. Поговорите с ним. Скажите, что его кораблик пропал. Когда Веласко уйдет, возьмите бутылку с корабликом внутри.

Идите в кафе «Голубой Гроб». Странно, что посетителей нет. Помните, где была сфотографирована парочка любовников? Постучите в эту дверь. Ого, вас еще помнят. Оливия скажет, что она пойдет с вами и поможет, но попросит немного подождать. Подождите примерно полчаса. Постучите еще раз. Зайдите на кухню и наполните бутылку с кораблем суперлимонадом из большой бочки, стоящей около раковины.

Выйдите на улицу и идите в салон тату. Хозяин крепко спит. Пройдите вперед и откройте ящик справа на стене. Возьмите оттуда колбу с жидким азотом. Скажу по секрету, это очень холодная штука.

Вернитесь к заминированной машине. Дайте Глоттису бутылку лимонада. Еще немного подождите. Потом скажите Глоттису, где вы взяли лимонад. Он тут же побежит на кухню и выпьет весь лимонад. Подождите, пока Глоттис вернется. Спросите, что это так булькает. Потом спросите, не хочет ли Глоттис как следует проблеваться. Его сразу стошнит. Не забудьте отойти. Глоттис очень удачно загадил все пространство гаража. Осталось на лимонад вылить жидкий азот. Теперь можно идти, не боясь уронить домино, все замерзло. Подойдите к связке динамита и выдерните фитили. Машина готова к использованию.

## НУЕВО МАРРОУ

Хорошо у революционеров развито медобслуживание: есть болячка – нет болячки. Пришел целый, но цветущий солдат. А осталось не понять что.

Подойдите к цветущему трупу и заберите его руку. Обойдите стол и послушайте записи на магнитофоне. Поговорите со всеми. Из корзины у двери возьмите фотографию. Дайте костлявой птичке, сидящей в клетке, свое письмо с угрозами. Потом покажите фотографию.

Птичка полетит домой, к цветочнику. Ворона съест птичку, а письмо достанется цветочнику. Он решит, что письмо с угрозами предназначено ему. Цветочник ис-

пугается, начнет метаться и убежит в катакомбы.

Выйдите из комнаты и отберите у Глоттиса пульт управления подъемом машины. Обойдите машину слева и поднимитесь по отвесной лестнице. Обратите внимание на дверь справа. Это казино. Сейчас вас туда не пустят. Пройдите вперед и поднимитесь по лестнице. Поговорите с двумя музыкантами. Обратите внимание на дверь справа от них. Это гримерная. Возьмите с плиты кофейник и поднимитесь по лестнице, расположенной слева от музыкантов. Вылейте на них сверху кофе. Музыканты с воплями убегут. Спуститесь вниз и поставьте кофейник на место.

Снова поднимитесь наверх и подойдите к машине для изготовления снега. Положите в нее имеющуюся у вас руку. Включите машинку – получается неплохо... Заберите агрегат с собой. Спуститесь вниз, пройдите в гримерку и преобразитесь. Рожа у вас теперь, как у гиппопотама после первой брачной ночи. Спуститесь вниз, к машине и Глоттису.

Обойдите машину справа и зайдите в катакомбы. Войдите в темную дыру справа. Ага, испугались? Слишком темно, нужен свет. Начиная от самого входа в катакомбы, идите мелкими шагами и раскидывайте из снегоделателя кусочки костей. Они будут ложиться ровным светящимся слоем. Дойдите таким образом до темной дырки и войдите в нее. Глоттис поедет за вами и осветит фарами дорогу.

Когда на вас нападет белый крокодил, достаньте пульт и поднимите машину. Вам надо проехать как можно дальше вперед на крокодила и перепрыгнуть на горизонтальный трап слева по ходу машины. Пройдите по нему до конца и попробуйте спуститься вниз. Крокодил повернется к вам. Его хвост окажется под машиной. Опустите ее вниз.

Глупый, глупый крокодил, хвост машиной прищемил. Путь свободен, спуститесь вниз и войдите в цветочный магазин. Поговорите с хозяином. Попробуйте открыть ящики на полу. Достаньте косу и подойдите к двери. Срежьте липкую ленту со звонка в правом верхнем углу. Выйдите из магазина и снова войдите. Поговорите с продавцом. Возьмите пистолет и семена-патроны. Поднимитесь по лестнице и идите в казино.

У них с такими лицами в казино пускают. О, времена, о, нравы! Зайдите в туалет. Попробуйте подняться на лифте. Охранник скажет, что вы плохо одеты. Спуститесь в игровой зал и подойдите к автоматам. Поговорите с игроком на моноцикле. Оказывается, это ваш старый знакомый, солдат революционной армии. Вернее – его меньшая часть. Расспрашивайте его до тех пор, пока он не скажет, что обчищает игровые автоматы и что может заставить раскошелиться любой из них.

Подойдите к Чарли и поговорите с ним. Он не захочет уходить без выигрыша. Поговорите с Мечи. Она не сразу вас узнает. Возьмите у нее покрывало и накиньте на голову Чарли. Пока он барахтается на полу, подойдите к жулику и скажите, чтобы он устроил выигрыш на автомате Чарли.

Зайдите в туалет. Теперь у вас есть костюм, на радостях отданный вам Чарли. Вернитесь к охраннику около лифта. Он все равно не пускает вас, потому что не верит, что вы знаете Гектора. Придется ответить на его вопрос. Ответом на него будет последнее число, появившееся на большом экране, наверху. Поэтому заранее посмотрите и запомните уже открытые числа.

Войдите в лифт. Поговорите с Келсо. Скажите, что вы агент. Ответьте, что билеты фальшивые. Продолжайте разговор до тех пор, пока Менни сам не постучит в дверь. Выйдет Гектор и предложит работу. Согласитесь и пройдите к Гектору в кабинет. Когда Гектор достанет чемодан из шкафа, выньте пистолет. Убейте прилетевшую ворону. В это время Гектор с чемоданом прыгнет в окно на соседнюю крышу. Чемодан допрыгнет, Гектор – нет.

Выйдите на парапет. Обойдите скульптуру девушки и подойдите к ней сзади. Поднимитесь на приступок. Посмотрите на трещину в балке, которая держит скульптуру. Если ее увеличить, скульптура упадет и по ней можно будет добраться до чемодана. Насыпьте в трещину молотых костей из снегоделателя. После этого посадите в трещину семена из банки. Семена очень быстро дадут корни, трещина увеличится и фигура упадет.

Подойдите к кронштейну слева в центре и залезьте по нему наверх. Переберитесь по скульптуре на другую сторону. Откройте чемодан. Билет Мечи сам прыгнет к ней в руки. Отдайте ей чемодан. На нее нападет ворона, а чемодан снова окажется у вас. Прыгните в машину к Оливии. Она расскажет о том, что случилось с Сальвадором. Короче, от него остался один череп, а остальное – сплошная клумба.

Когда выйдите из машины, поднимитесь наверх к светящейся оранжерее справа, наверху. Зайдите внутрь и поговорите с Гектором. Какая неприятность – вас тоже хотят превратить в клумбу. Выйдите на улицу. Достаньте пузырек с жидким азотом и полейте цветочные побеги у себя на груди. Отбросьте замерзшие побеги.

Спуститесь к машине и поговорите с черепом Сальвадора. В багажнике машины лежит пистолет, а ключ от него похоронен вместе с телом Сальвадора. После того как с черепом поговорит Оливия, откройте чемодан. Билет Сальвадора полетит на могилу его головы. Возьмите билет. Запомните, как он трещит и дергается.

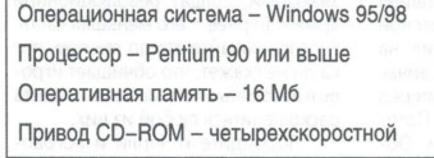
Идите наверх, за оранжерею. Походите вокруг. Найдите при помощи билета могилу туловища Сальвадора. Косой срежьте цветы. Нагнитесь и возьмите ключ. Спуститесь к машине и ключом откройте багажник. Возьмите из него пистолет. Вернитесь обратно к оранжерее. Попробуйте в нее войти. Обойдите оранжерею справа. Стреляйте сквозь стекла и цветы в Гектора, пока не пришибете. Обратите внимание, с некоторых удобных позиций Менни убегает после выстрела Гектора. Минут через десять прервитесь и спуститесь вниз, налево к водяной цистерне. Выстрелите в нее несколько раз. Цветочная смерть настигнет Гектора совсем не оттуда, откуда он ожидал. Поднимитесь к оранжерее и откройте дверь. Выбросите в эту кучу уже не нужный вам пистолет. Посмотрите, как поезд со счастливыми мертвецами уезжает в другой мир...



*Gobzik*

# CAESAR 3

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Sierra |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sierra |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | Real Time Strategy |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★☆☆☆ |

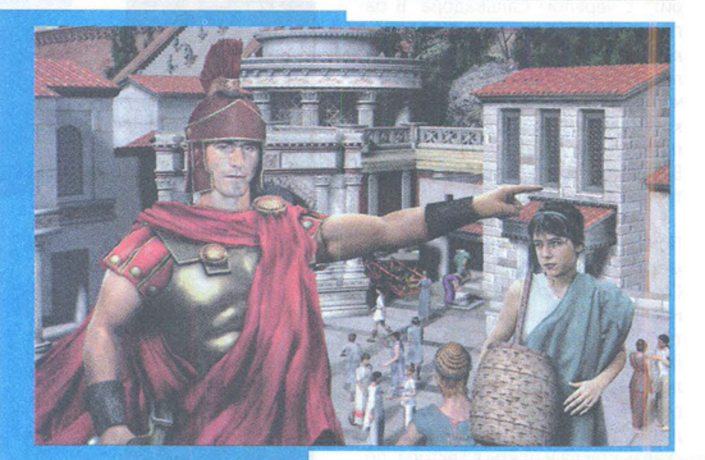

Операционная система – Windows 95/98

Процессор – Pentium 90 или выше

Оперативная память – 16 Мб

Привод CD-ROM – четырехскоростной



**Цифра 3 в названии данного продукта ясно дает понять, что были и Caesar 1, и Caesar 2. Обе эти игры были весьма достойными, однако вторая хитом не стала, т. к. вышла в 1995 году, когда хитов стало уже больше чем надо.**

**Надо сказать, что третья часть тоже хитом не станет, так как она сильно напоминает Caesar 2. Это, конечно, хорошо, но разве что в смысле ностальгии. Однако следует сказать пару слов о внешности сего опуса.**

**Графика приятна, детальна и вообще радует глаз своим 2,5-D. Все плоско-плоско, аж до слез пробирает. Где же трехмерность, где 3Dfx support, господа?! Ну да ладно... после драки... по крайней мере, 2,5D позволило сделать все максимально детализованным.**

**Звук тут, как и во втором «Цезаре», очень и очень хороший, точнее говоря, все здесь всегда к месту. То есть гладиаторы на аренах стонут, зрители ревут, дети в школах смеются, галдят продавцы на рынке и т. п.**

**Добавился мультиплейер. Это, конечно, приятно. Однако вряд ли заветный многопользовательский режим спасет или вытянет игру. Поддерживается стандартный набор – TCP IP, IPX и прочее...**



## ИСТОРИЯ

Гм... достаточно сложно поведать предысторию «Цезаря 3», т. к. придется пересказывать учебник по древнему Риму. Поэтому я попытаюсь быть кратким. Вы – некий начинающий губернатор (мэр?), которому Императором поручено построить город и довести его до определенного уровня развития. При этом вам могут мешать (т. е. атаковать), а могут и помогать (т. е. торговать) соседи по провинции. Помимо соседей в жизнь вашего города периодически вмешивается Император – некий вечно недовольный старичок с бровями «домиком». Он, как правило, помогает деньгами, но в случае ваших неудач он уходит в запой, да такой, что иногда становится по-настоящему страшно за здоровье самодержца.

## Я ПОСТРОИЛ НА ПЕСКЕ...

Теперь несколько слов о том, что нужно сделать для того, чтобы ваш город достиг статуса «бесконечно дивного» и «чудного».

Первым делом надо построить несколько домов – располагать их желательно поближе к дороге, причем сразу же после того, как вы расставили таблички, немедленно окружите их дорогой, иначе все они просто исчезнут. Теперь должны побежать первые поселенцы. Чтобы снабдить жаждущих водой, поставьте посреди группы домов (далее группа будет называться кварталом) один или два (в зависимости от размера квартала) колодца. Если вам доступен резервуар, а поблизости есть река, постройте один резервуар возле реки, проведите от него линию акведуков и постройте второй резервуар где-нибудь поблизости с кварталом. Теперь включите меню «overlays» (над картой) и посмотрите пункт «water». Теперь стройте фонтан на том месте, которое окрашено в синий цвет. Почему фонтан? Жители вашего города считают более приемлемым пить воду из фонтана, нежели из колодца. После того как вы обеспечили ваших жителей водой, оградите их от опасности сгореть заживо в своем доме. Постройте префектуру, чтобы префект заботливо следил за тем, чтобы кто-нибудь не устроил пожар, а в случае, если ему не удалось убить недовольного, он просто потушит пожар при помощи двух ведер, в которых вода не заканчивается, пока пожар не исчезнет. После префектуры постройте несколько инженерных постов, поскольку все строения имеют дурную привычку разваливаться со временем, поэтому вам просто необходимо, чтобы инженеры шныряли по улицам, периодически подправляя покосившиеся дома. Причем если дом все-таки разрушился, немедленно очистите место, где он стоял, от мусора, т. к. последний очень дурно влияет на настроение жителей города.

Раз уж мы дошли до капризов горожан, следует пояснить, что существует некий фактор настроения, который меняется в зависимости от условий жизни в квартале. Условия жизни же в свою очередь определяются теми зданиями, которые окружают квартал. Сразу оговорюсь – настроение жителям портят все здания, кроме культовых (религиозных) и культурных (т. е. театров, Колизеев и проч.). Однако если вы собрались построить что-нибудь вроде театра или амфитеатра, не забудьте сразу же соорудить рядом школу гладиаторов или колонию (гм...) актеров. Дабы поднять дух горожан, вам надо поместить рядом с кварталом (или прямо в квартале) несколько садов или превратить дорогу перед кварталом в плазу. Очень радует жителей статуя вашей персоны, водруженная где-нибудь посреди города. А если вы постройте свою виллу или тем более дворец где-нибудь в центре города, горожане начнут дружно визжать от восторга. Все строения возле сего сооружения будут немедленно принимать опрятный вид, и даже рынок будет выглядеть как нечто высококультурное и в высшей степени художественное. Однако, несмотря на положительное влияние всех садов, площадей и статуй вместе взятых, постарайтесь не располагать, скажем, префектуру или инженерный пост в непосредственной близости к квар-

талу. Если рынок еще относительно необходим жителям (а он тоже, как это ни парадоксально, портит им настроение), то строить ферму посреди жилых домов (или наоборот) является верхом дикости.

Кстати, о фермах... Сразу после того как вы построите несколько кварталов с колодцами (фонтанами и проч.), префектурами, инженерными постами и, разумеется, сенатом, приступайте к постройке фермы – найдите поле с маленькой желто-зеленой травкой и стройте на нем ферму, потом ведите от нее дорогу к сенату. Сразу же после этого прилепите к ферме одну Granary, а в городе неподалеку от кварталов раскидайте пару-тройку рынков. Может возникнуть закономерный вопрос: «Какую ферму строить?» Сначала обязательно стройте wheat, а дальше уж как получится: есть желание – добавьте к хлебушку оливок или подлейте вина из виноградников. Вино, кстати, является в высшей степени полезной штукой, равно как и оливки. Если у вас нет вина, вы не сможете проводить большой фестиваль (для проведения фестиваля вам надо посетить советника по развлечениям), а если у вас нет оливок, вы не сможете производить оливковое масло, которое нужно для того, чтобы ваши жилые дома прогрессировали. Ну а дабы ничто не помешало вам собирать урожай, создайте пару храмов Ceres, которая и является покровительницей земледелия.

Теперь пришло самое время заняться образованием и культовыми постройками – школами, театрами и храмами. Со школами все понятно – имеет смысл их строить только после того, как горожане их у вас попросят для улучшения условий жизни. Театры также бывают полезны лишь после просьб горожан: чем больше театров, тем интересней жизнь в городе, жители просто в восторге. Однако учтите: чтобы в городе проводились гладиаторские бои, надо строить школу гладиаторов, а чтобы в театрах шли спектакли, нужна колония актеров. Если очень хочется, то можно провести фестиваль – это немедленно поднимет настроение горожан на новую высоту. Весьма любопытна ситуация с храмами. Вообще-то «Цезарь 3» – это первая игра, в которой боги играют такую роль. Если вы начинаете строить храмы, стройте сразу всем и не вздумайте построить большие храмы для всех богов, кроме какого-нибудь Марса или Нептуна (прости господи...), – гнев будет страшен, т. к. боги не только капризны, но и ревнивы. С другой стороны, если вы будете почитать своих покровителей, они отплатят вам тем же: Ceres будет нести плодородие, Венера – любовь и неизменно хорошее настроение, Марс – победы в боях, а Нептун – удачу на море. В гневе же самые страшные – Венера (настроение горожан падает, они бегут из города) и Марс (забудьте обо всем, связанном с войной, иначе обеспечены постоянные атаки на вас и ваше полное бессилие).

Когда ваш город уже начал молиться и развлекаться, самое время позаботиться о здоровье горожан: поставьте рядом с каждым кварталом по бане, а где-нибудь не совсем на окраине – госпиталь. А чтобы не перегружать госпиталь, поставьте поближе к кварталам хибарки докторов. Объясняю, зачем это нужно: если в городе будет нехватка медикаментов и врачей, вам не избежать эпидемии, которая мигом сносит по одному кварталу за каждую вспышку. Бани же необходимы просто для того, чтобы граждане вашего города могли время от времени сходить туда для поднятия тонуса.

Теперь можно с уверенностью сказать, что все жизненно необходимые постройки у вас в городе уже есть. Ваши цели изменились – вам теперь надо просто доводить свои жилые дома до максимального уровня. Сначала постройте глиняную яму (Clay Pit) где-нибудь рядом с рекой и проведите от нее дорогу в город. У вас есть глина и глиняная утварь. Теперь начинайте ловить рыбку, построив где-нибудь на берегу реки верфь. Рядом с верфью имеет смысл поставить доки и корабельный двор, чтобы сразу же начать торговлю. Помните: как только вы связали свою судьбу с водой, вы тем самым обязали себя построить хотя бы один храм Нептуну. После Clay Pit'a стройте все остальные шахты по добыче природных ископаемых – Timber Yard, Iron Mine и т. п. Рядом с ними стройте мастерские, а рядом с мастерскими – склады.

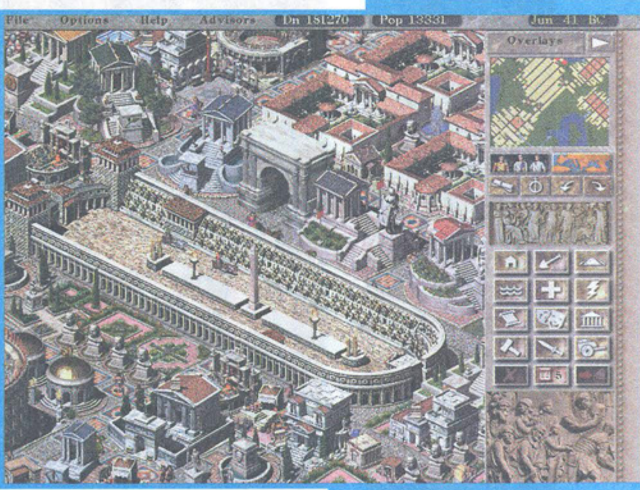
Пришло время начать торговлю. У вас уже наверняка есть достаточно продукции для того, чтобы нажать на кнопку провинции (справа от советников, под картой). Обозрите пространство вокруг вашего города и выберите какой-нибудь один населенный пункт с красным флажком (нет, синие – не враги, а города Императора, который с вами не торгует, но берет с вас дань) и нажмите на него **левой кнопкой** мыши. Выберите «Build a trade route». Готово. Теперь через ваш город по главой дороге будут ездить торговцы на каких-то странных животных – не то осликах, не то козликах, а в ваши руки потекут деньги... рекой.

## СОВЕТНИКИ

С Императором все относительно ясно – ему надо просто периодически посылать подачки, дабы тот на вас не гневался. Подачки могут быть большими

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 83







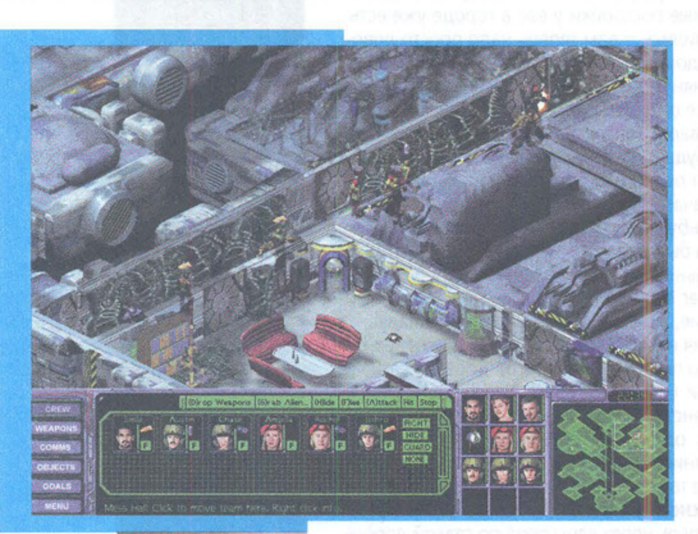
*Игорь Савенков*

# ENEMY INFESTATION

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Clockworks Entertainment |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ripcord Games |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | походовая стратегия |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★☆☆☆ |

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется Pentium 200)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – 1 Мб
Место на жестком диске – 50 Мб (рекомендуется 290 Мб)



**Тема конфликтов с внеземными цивилизациями является поистине вечной. Не счесть всех фильмов, снятых на эту тему. Не отстает в этом деле и игровая индустрия. Достаточно только вспомнить такие хиты, как StarCraft или сериал X-Com. И вот теперь новая трактовка старого сюжета борьбы с пришельцами – Enemy Infestation.**

**Завязка игры достаточно банальна. Первопоселенцы с Земли обживают планету Redavi, стремясь превратить ее в новый мир для людей. И вдруг размеренную жизнь тружеников нарушает какой-то странный метеоритный дождь. Все подразделения подняты по тревоге. Выясняется, что странные «метеориты» были на самом деле гигантскими спорами, из которых стала произрастать новая форма жизни, чуждая людям. Пришельцы стали быстро распространятся по всей планете, вытесняя колонистов с насиженных мест. Так началась эпохальная битва за обладание планетой Redavi.**

**В игре 26 миссий. В каждой из них действие разворачивается на одной из пяти баз, построенных людьми. Вы командуете небольшим отрядом колонистов. В вашем распоряжении будут как рядовые бойцы, так и специалисты. Например, техник умеет запирать и отпирать двери, медик выведет из бессознательного состояния прямо на поле боя и т. п. Каждая миссия, помимо глобальной цели («убей всех пришельцев» или «спаси всех колонистов»), содержит несколько промежуточных задач, что делает её в чем-то уникальной. К примеру, вам дается задание добыть образец ткани пришельца, изучить его в лаборатории, а затем, на основании проведенных исследований, создать новое оружие, с помощью которого можно очистить всю базу от «чужаков».**

**Пришельцы тоже не лыком шиты. Они постоянно приспосабливаются к новым условиям. Так что то оружие, которое было губительно для пришельцев в одной миссии, в следующий раз может не причинить им ни малейшего вреда. Кроме того, пришельцы постоянно размножаются и мутируют, приобретая новые способности.**

**Есть еще и множество других деталей, делающих игру неповторимой. Но все эти детали прекрасно увязаны друг с другом. Игра получилась сбалансированной и интересной. Каждая миссия предстает прежде всего мини-головоломкой, в которой нужно сообразить, что, как и в какой последовательности делать. Причем действовать надо достаточно быстро, так как действие разворачивается в реальном времени, и оно обычно работает против вас.**

**Игра приятно смотрится в изометрической проекции. Графика спрайтовая; каждая фаза движения детально проработана, так что удалось даже передать некоторые нюансы походки (как, например, плавное покачивание бедрами медсестры при ее неторопливом движении). Цветовая палитра слабовата – 256 цветов, но все подобающие спецэффекты реализованы на должном уровне (бушующее пламя, взрывы, загазованные отсеки и т. п.). Декорации в игре как бы интерактивны: после того как в отсеке «покрутились» пришельцы, его стенки начинают обрастать какой-то серой слизью.**

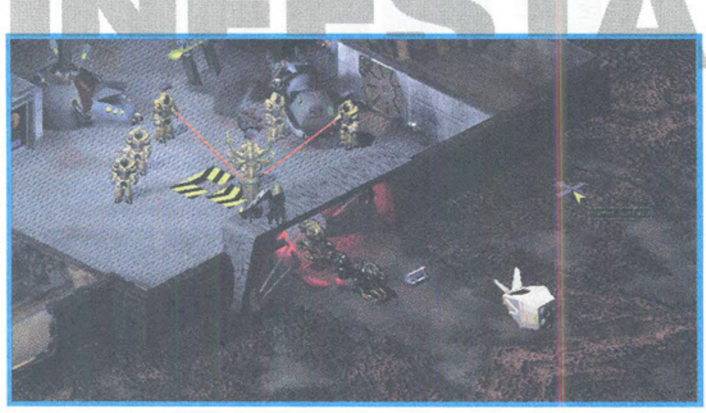
**Пять ненавязчивых мелодий служат прекрасным игровым фоном.**

**Словом, в игре есть все: самобытная атмосфера, должный динамизм, неповторимость миссий, «пища для ума». Не хватает только некоторой глубины, что не позволяет Enemy Infestation выбраться на уровень X-Com'а.**





INFESTATION



## КОЛОНИСТЫ

В каждой миссии вы командуете ограниченным числом колонистов. Часть из них придается вам в самом начале игры, а другую часть вы можете разыскать и привести в чувство, обследуя отсеки базы.

Каждый колонист обладает четырьмя характеристиками: **атака** (attack), **сила** (strength), **защита** (defense) и **здоровье** (health). Эти характеристики никак не меняются по мере накопления опыта (то есть элемент RPG начисто отсутствует). Все колонисты делятся на бойцов и специалистов, каждый из которых умеет делать что, чего не умеют остальные (механик может чинить оборудование и т. п.). Бойцы же обладают повышенными характеристиками, что делает их гораздо более стойкими во время рукопашного боя. Поэтому именно бойцы составляют «ударный кулак» вашей команды. Что же касается оружия, то им может пользоваться любой колонист, причем с равным успехом (например, повар стреляет так же точно или неточно, как и рядовой боец). Но как только дело доходит до рукопашной схватки, то колонисты, не являющиеся бойцами, гибнут на первых же секундах.

Строго говоря, колонисты не гибнут от удара пришельцев, а только переходят в бессознательное состояние. Привести в чувство павшего колониста можно двумя способами: либо вкатить ему укол (это делает медик), либо оттащить в медицинский отсек, где на Medical Bed он полностью поправит свое здоровье.

Правда, умереть колонист все же может. Это произойдет в том случае, если пришелец подберет бездыханное тело колониста и оттащит его на специальное устройство, называемое «Colonist Grabber». Это устройство начнет медленно, но верно «вытягивать соки» из несчастной жертвы, пока через шестнадцать с половиной минут она не загнется. После этого колониста нельзя будет воскресить уже никаким способом, а на его портрете появится трагическая надпись R.I.P. Но если вы успеете снять колониста с «вешалки» до истечения фатального срока, то его еще можно оживить самым обычным образом (сделав укол или на Medical Bed).

Каждому колонисту можно задать одну из трех моделей поведения при встрече с пришельцами.

**Fight** – активный режим борьбы с пришельцами. Завидев пришельца, колонист разряжает в него всю обойму и идет на сближение, чтобы драться врукопашную. Однако в этом режиме колонист будет стрелять только в том случае, если его оружие перезаряжается автоматически. (В противном случае вы сами должны приказать колонисту стрелять, указав ему мышкой цель.)

**Guard** – пассивный режим борьбы с пришельцами. Колонист не идет на сближение с пришельцами, но открывает по ним огонь, как только они оказываются в радиусе действия его оружия. В этом режиме колонист будет стрелять независимо от того, перезаряжается ли его оружие автоматически или нет.

**Hide** – тактика страуса. Завидев пришельца, колонист пытается от него спрятаться, приседая на корточках в укромных уголках отсека. Чаще всего ему это удается. Если колонист видит, что в данном отсеке он не может нигде укрыться (или все потайные места уже заняты), то он перебегает в соседний отсек и пытается скрыться там. Но в любом случае колонист не будет драться с пришельцами и даже не будет отвечать ударом на удар.

Изначально все бойцы находятся в режиме fight, а все специалисты – в режимах guard или hide. Менять эти установки приходится лишь иногда, в соответствии со спецификой миссии.

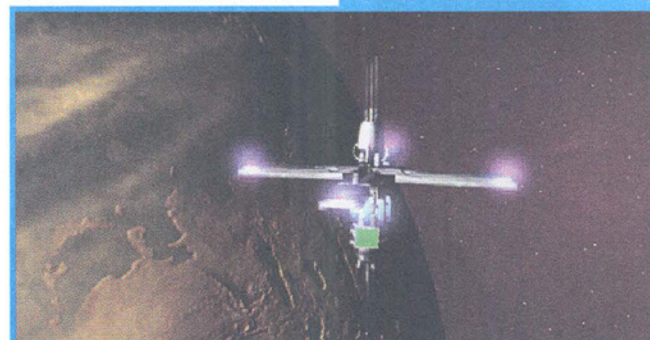
## ХАРАКТЕРИСТИКИ КОЛОНИСТОВ

**Commander (командир)**
Атака: 70
Сила: 40
Защита: 75
Здоровье: 70
Специализация: только командир имеет доступ к жизненно важным узлам базы. Может вызывать подкрепление.

**Trooper (боец)**
Атака: 70
Сила: 50
Защита: 50
Здоровье: 41
Специализация: военная подготовка. Только бойцы имеют доступ к некоторым компьютерным терминалам.

**Medic (медик)**
Атака: 30
Сила: 20
Защита: 30
Здоровье: 25
Специализация: приводит в чувство павших, делая им укол. Восстанавливает до 25 % здоровья.

**Technician (техник)**
Атака: 40
Сила: 20
Защита: 40
Здоровье: 19
Специализация: умеет запирать и отпирать двери. Умеет чинить электронное оборудование. Имеет доступ к ряду компьютерных терминалов.

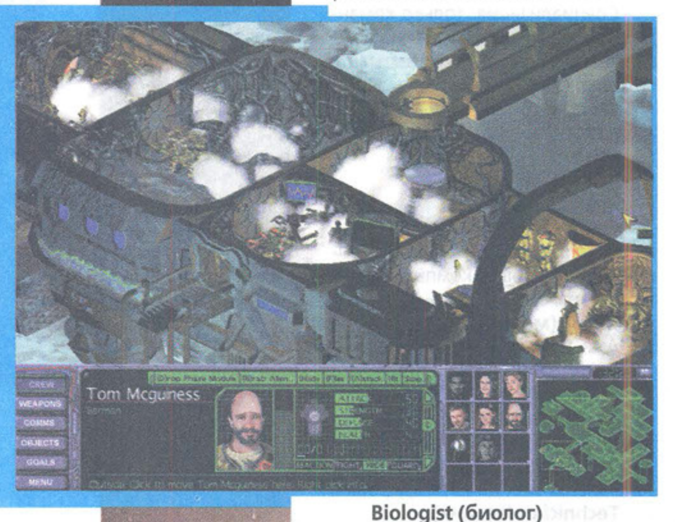






**Mechanic (механик)**
Атака: 70
Сила: 40
Защита: 37
Здоровье: 36

Специализация: чинит любые механизмы. Может производить роботов на Robot Plant.




**Biologist (биолог)**
Атака: 50
Сила: 30
Защита: 30
Здоровье: 25

Специализация: только биолог может работать в биологической лаборатории.

**Physicist (физик)**
Атака: 40
Сила: 20
Защита: 40
Здоровье: 21

Специализация: физик имеет доступ в техническую и химическую лаборатории.

**Cook (повар)**
Атака: 40
Сила: 30
Защита: 30
Здоровье: 15

Специализация: может изготавливать приманку, на которую сбегаются пришельцы.

**Barmen (бармен)**
Атака: 50
Сила: 30
Защита: 40
Здоровье: 41

Специализация: Если вооружить бармена тесаком, то из него получается превосходный боец.

**Janitor (обслуживающий персонал)**
Атака: 30
Сила: 40
Защита: 30
Здоровье: 35

Специализация: отсутствует.

Самыми «ходовыми» специалистами являются медик и техник, так как услугами их специалистов вы будете пользоваться неоднократно в ходе одной и той же миссии.




## РОБОТЫ

В ряде миссий вам будут помогать роботы. Они либо придаются с самого начала миссии, либо их нужно разыскать или произвести на Robot Plant.

**Dexter (технический робот)**
Атака: 20
Сила: 90
Защита: 100
Здоровье: 70

**Squirt (робот-полотер)**
Атака: 15
Сила: 20
Защита: 95
Здоровье: 50

**Obscura (наблюдательная камера)**
Атака: 15
Сила: 10
Защита: 90
Здоровье: 25

Робот Obscura – это наблюдательная камера, которая перемещается под самым потолком базы. Пришельцам она не видна, что позволяет вам использовать ее в качестве разведчика. (Пришельцы могут обнаружить ее лишь в том случае, если вы ей прикажете напасть на них; но зачем же это делать?)

Из двух оставшихся роботов явно предпочтительнее Dexter, как по своим характеристикам, так и по «уму». Dexter, в отличие от Squirt'a, может использовать предметы и оборудование (например, щелкнуть по переключателю). Роботы в огне не горят и в воде не тонут, поэтому их можно использовать там, где колонисты не могут находиться без скафандров (в загазованном помещении или вне базы) либо вообще не могут пройти (через огонь). Роботы обладают химической сопротивляемостью, поэтому полезно доверять им химическое оружие, которые они могут применять без ущерба для них самих.

Если робот выйдет из строя, то его может починить механик.

На мини-карте колонисты и роботы отображаются белыми точками.

## ОРУЖИЕ

С оружием в Enemy Infestation связан один прикол. Дело в том, что степень воздействия одного и того же оружия меняется от миссии к миссии, так как считается, что пришельцы мутируют. Более того, действие оружия изменится даже в том случае, если вы перезапустите ту же самую миссию, выйдя в SINGLE PLAYER (но не через LOAD). Характер воздействия оружия на пришельцев узнается только после первого его применения.

Вообще, существуют следующие степени воздействия оружия (по мере увеличения убойной силы): Very Very Weak Kill, Very Weak Kill, medium Kill, Strong Kill, Very Strong Kill, Very Very Strong Kill, super Kill, ultimate Kill. Но это еще не все. Оружие класса repel отталкивает пришельцев, а класса attract притягивает их. Оружие со свойством flee обращает противника в бегство. Если вы подобрали оружие класса multiply, то сразу же бросьте его: оно только множит пришельцев (то есть после вашего выстрела в пришельца на его месте появится уже два врага). Наконец, есть еще два вида прямо противоположного воздействия: grow и shrink. В первом случае это, по сути, антиоружие: вы выстрелили в кокон – он стал личинкой; вы выстрелили второй раз – личинка превратилась во взрослую особь (происходит мгновенный рост). Оружие shrink оказывает противоположный эффект: взрослый пришелец становится личинкой, затем коконом, а кокон просто уничтожается.

Все оружие делится на два класса: химическое (chemical) и электрическое (electrical). Как колонисты, так и пришельцы могут обладать сопротивляемостью к определенному виду оружия. Так, например, если ваш боец имеет «chemical resistance 100», то любое химическое оружие не причинит ему ни малейшего вреда; если же пришелец имеет «electrical resistance 50», тогда любое электрическое оружие нанесет ему только половинный урон. Некоторое оружие (в основном хи-

мическое) является оружием массового поражения, то есть действует на всех (в том числе и на колонистов), кто оказался в зоне его воздействия. Если оружие поражает и колонистов, то в его характеристиках указывается «affect colonists».

Оружие можете перезаряжаться автоматически (recharges automatically), перезаряжаться с использованием специального оборудования (recharges with a machine) или вовсе не перезаряжаться (doesn't recharge). В последнем случае оружие становится совершенно бесполезным, как только использован последний заряд. Всегда перезаряжаются автоматически Ray Gun, Big Orange Gun и Remote Control. Никогда не перезаряжается Hair Spray. Все остальное оружие может перезаряжаться с помощью оборудования или вовсе не перезаряжаться, в зависимости от миссии.

Имеется два вида оружия, не подверженных «изменению временем». Это Rocket Launcher (ракетная установка, или реактивный гранатомет) и Cleaver (тесак). Ракетная установка всегда имеет убойную силу Ultimate Kill и перезаряжается с использованием оборудования. Тесак дает +40 к характеристике силы и делает показатель атаки равным 85.

В основном оружие подбирается просто с пола (когда вы начинаете рыскать по отсекам). В некоторых миссиях попадаются специальные ящички – locker'ы, открыв которые, можно найти какое-либо оружие. В BOG Rack всегда содержится пара Big Orange Gun. В целом ряде миссий очень сильное оружие можно изготовить или усовершенствовать в лаборатории.

На мини-карте оружие отображается желтыми точками.

Любой колонист может одновременно нести и использовать только единицу оружия.

## ОБОРУДОВАНИЕ

Обследуя отсеки базы, можно натолкнуться на всевозможное оборудование. Чтобы получить полную информацию об оборудовании, достаточно щелкнуть по нему правой кнопкой мыши. (Полный список найденного вами оборудования находится в меню OBJECTS.) Помимо названия оборудования, в этой информации указывается, кто из колонистов может применять данное оборудование – Needs Colonist who can... (any означает «любой») и сколько раз – number uses left (unlimited означает «неограниченное число раз»).

**Medical Bed** – медицинская кровать, служит для полного восстановления здоровья. Может использоваться любым колонистом.

**Recharger** – перезарядное устройство. Можете перезаряжать либо конкретное оружие (например, Bug Spray), либо любое оружие указанного класса (например, химическое – тогда в нем можно перезаряжать Bug Spray, Gas Gun, Fire Extinguisher, Gas Bottle, Fuel Cell).

**ESPO** – скафандр, необходим колонистам, чтобы находиться вне базы или в загазованном помещении (иначе они начинают терять здоровье). Можно лечиться прямо в скафандре. Можно использовать оружие, не снимая скафандра. Любое другое оборудование можно использовать, только сняв скафандр (находясь в скафандре, нельзя даже повернуть вентиль).

**Digital Bookcase** – книжный шкаф, в котором хранятся книги по специальности. Обладатель книги осваивает соответствующую специальность. (Например, боец с Repair Manual может чинить все, как заправский механик.)

**Computer Terminal** – с компьютерного терминала можно отдать ряд команд, касающихся жизнедеятельности базы. (Что конкретно – это зависит от миссии: например, можно потушить пожар в каком-то отсеке или вызвать подкрепление.)

**Robot Plant** – на этой фабрике производятся роботы.

**Chemical, Technical, Bio Lab** – соответственно техническая, химическая и биологическая лаборатории. Служат для проведения исследований и усовершенствования оружия.

**Oven** – на кухне повар может изготовить приманку для пришельцев.

**Locker** – ящик, в котором можно найти какое-либо оружие.

**BOG Rack** – арсенал для хранения Big Orange Gun. Доступ к арсеналу имеют только бойцы и командир.

Если какое-либо оборудование неисправно (broken), то его сначала должен починить механик.

Какое конкретно оборудование и где вы найдете – все зависит от сценария миссии. Можно определено сказать лишь то, что Medical Bed всегда находится в медицинском отсеке (который называется Medical Lab, Medical Bay или Medical Prep).

## ПРИШЕЛЬЦЫ

### ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИШЕЛЬЦЕВ

**Queen (матка)**
Атака: 90
Сила: 200
Защита: 80
Здоровье: 250

**Cocoon (кокон)**
Атака: 0
Сила: 0
Защита: 40
Здоровье: 25

**Grub (личинка)**
Атака: 60
Сила: 30
Защита: 25
Здоровье: 30

**Warrior (воин)**
Атака: 60
Сила: 50
Защита: 40
Здоровье: 60

**Thinker («мыслитель»)**
Атака: 70
Сила: 60
Защита: 30
Здоровье: 40

**Hunter (охотник)**
Атака: 95
Сила: 90
Защита: 90
Здоровье: 95



Информацию по любому пришельцу можно получить, щелкнув по нему правой кнопкой мыши. На мини-карте пришельцы отображаются красными точками.

### ЭКСКУРС В БИОЛОГИЮ ПРИШЕЛЬЦЕВ

У пришельцев все начинается с «матки» (Queen) – это такая особь наподобие кенгуру, только многорукая. С завидным постоянством (раз в минуту) она откладывает коконы (Cocoons), из которых примерно через четыре с половиной минуты появляются личинки (Grub). Далее личинка развивается во взрослую особь (Warrior), характеристики ко-

ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 102



Вовик Жутаев

# ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА, или ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | «GAMOS» |
| ИЗДАТЕЛЬ | 1С |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | мультипликационный паззл |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★☆☆☆ |

Операционная система – Windows 95/98

Процессор – Pentium 90 или выше

Оперативная память – 16 Мб

Привод CD-ROM – четырехскоростной





ОГОРОД «А»

ОГОРОД «Б»

## ПРЕДЫСТОРИЯ

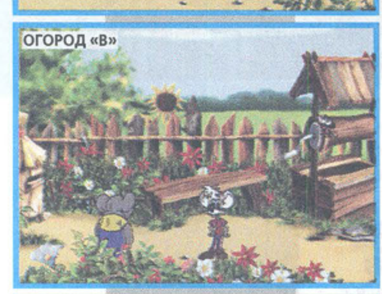
Кот Леопольд решил провести выходные на даче. Конечно же, мышата (Серый и Белый) последовали за ним. Они составили план, но, к сожалению, их зарисовки попали в лапы к Леопольду. Он разорвал их и раскидал по всей даче. Придётся вам потрудиться и собрать их.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

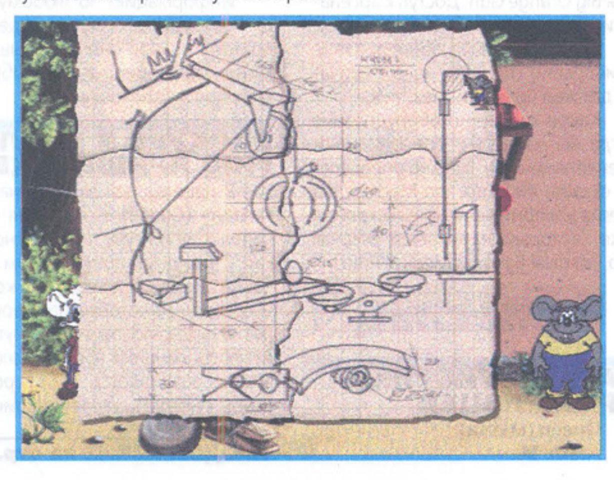
На этих рисунках можно увидеть, что следует сделать, но прежде вам придётся найти следующие вещи: грабли, колесо, тыкву, верёвку, пистоны, молоток, две доски, яйцо, весы, кирпич, пружину, прищепку и сковородку. Итак, начнём. Место действия происходит на огороде, в одной из трех комнат и в сарае.

## ИГРЫ

Вам могут встретиться следующие игры: Leogochi и Game. Леочи вам не понадобится, а вот без Game'а вы не обойдётесь. Леогочи лежит в прихожей «Б». Чтобы сыграть в Game, вам нужно в спальне «Б» Белым взять приставку и включить телевизор в розетку. В спальне «Г» нужно взять с полки картридж. А вот в спальне «В» можно Белым установить приставку и поиграть.


ОГОРОД «В»


ОГОРОД «Г»




ПРИХОЖАЯ «А»


ПРИХОЖАЯ «Б»


ПРИХОЖАЯ «В»


ПРИХОЖАЯ «Г»

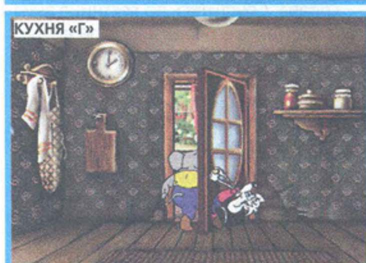


# ЛЕОПОЛЬД

КУХНЯ «А»


КУХНЯ «Б»


КУХНЯ «В»


КУХНЯ «Г»


СПАЛЬНЯ «А»


СПАЛЬНЯ «Б»

## КАК КУДА ПОПАСТЬ

Чтобы попасть в дом, вам нужен ключ. Если вы внимательно смотрели вступительный мультик, то, конечно же, заметили, что из-под коврика торчал ключ. Так что смело лезьте Белым под коврик и открывайте дверь. Чтобы попасть в сарай, нужно встать и Белым, и Серым около сарая и Белым потянуться за щеколдой. Серый поможет ему, и вы попадёте в сарай, но в сарае нет света. Чтобы добыть лампочку, нужно в игре Game собрать весь сыр. Телевизор взорвётся, и можно будет взять лампочку. Белый встанет на плечи Серому и вкрутит её.

## ОБРЫВКИ ПЛАНА

Обрывки плана лежат на огороде «Г», в прихожей «А», на кухне «Б», в сарае и в спальне «Г», а вот шестой обрывок нельзя взять потому, что его охраняют злые пчёлы. Чтобы взять его, Белый должен надеть шляпу из прихожей «В».

## СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ПЛАНА

Грабли Белый возьмёт на огороде «Г». Колесо Серый оторвёт от телеги на огороде «Б». Одну доску Серый оторвёт на огороде «Г», и Белый сможет взять тыкву. Кирпич Белый возьмёт на огороде «Б». Чтобы сделать пружину, нужно на огороде «Г» взять трубу. Чтобы её взять, нужно достать из шкафа в прихожей «В» гаечный ключ. Белый должен отвинчивать, а Серый тянуть. Трубу нужно намотать на колодец и положить на скамейку. Потом пусть Серый распилит скамейку бензопилой из сарая – вы получите вторую доску, пружину и шуруп.

Верёвку Серый должен отрезать ножницами из огорода «Б». Чтобы добыть ножницы, нужно взять одну половинку ножниц на кухне «А», а вторую половинку – в шкафу в спальне «Б». Затем завинтить это всё отвёрткой из сумочки для инструментов, которая прикреплена к велосипеду в прихожей «Б». Когда они отрежут верёвку, можно будет взять прищепку. Яйцо Серый может взять в сарае. Белый встаёт на бочку, а Серый ловит яйцо. Чтобы взять весы, Серый должен съесть рыбину на кухне «Б», потом помыть руки на огороде «Г», потом съесть вторую рыбину. Тогда Белый сможет взять сковородку, а Серый залезть и взять весы.

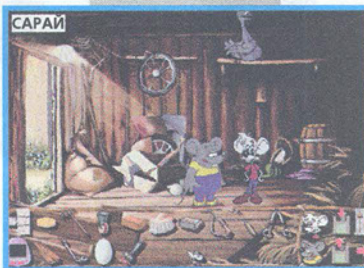
Чтобы взять молоток, Серый должен взять ружьё в прихожей «Г», а Белый должен взять пистоны в прихожей «А» в ящике, который открывается ключом с крючка в прихожей «В». Потом Серый должен выстрелить три раза в спальне «Г». После этого Белый сможет взять молоток из-под дивана.

## НУ, НАКОНЕЦ...

Белый, встав на плечи Серому, ставит грабли на дерево, надевает на них колесо, продевает верёвку и вешает тыкву. Затем кладёт под дерево пистоны. Серый ставит под дверь кирпич. Открывает люк, кладет в него доску с пружиной и вместе с Белым зажимает его прищепкой. Они привязывают к доске сковородку, ставят под кирпич весы, на весы доску, на доску яйцо, а под доску молоток. Монету или вообще не нужно брать, или потом положить её на место. Теперь Серый или Белый нажимают на звонок и прячутся...

СПАЛЬНЯ «В»


СПАЛЬНЯ «Г»


САРАЙ



«ЛЕОГОЧИ»


«ИГРА»



# MORPHEUS

Nick Silin

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Soap Bubble Prodactions, Inc. |
| ИЗДАТЕЛЬ | Piranha Interactive Publishing, Inc |
| ВЫХОД | сентябрь 1998 г. |
| ЖАНР | квест |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★☆☆ |

Операционная система – Windows 95

Процессор – Pentium 90

Оперативная память – 16 Мб

Привод CD-ROM – четырехскоростной






**Перед вами замечательная игра. В отличие от многих квестов, здесь не надо собирать различные предметы, а потом думать, куда их деть. Для успешного продвижения нужно смотреть и сопоставлять увиденное.**

**Действие происходит в Арктике, на затертом льдами корабле. Вы пытаетесь выяснить, что случилось с вашим пропавшим отцом. Вас ждет большое количество сложных головоломок и загадок. Вы узнаете, что корабль «Геркулания» был создан для экспериментальной установки под названием Нейрографикон. Он позволяет копаться в чужих мыслях и бывать во снах разных людей. Действия происходят не только на борту «Геркулании», но и в царстве бога снов – Морфея.**





## УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы повернуть корабль, уведите значок штурвала к краю экрана, удерживая левую кнопку мыши. Появление стрелки означает, что в этом направлении можно двигаться. В основное меню можно попасть, нажав шар внизу, в центре. Для сохранения игры заранее создайте папку.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Занесло же вас на этот вмерзший в лед корабль! Осмотритесь вокруг. Сзади вас находится небольшой мостик с приспособлениями для открытия люка и запуска ракет. Пройдите по правому борту до закрытой двери и посмотрите направо. Возьмите молоток, разбейте стекло и нажмите на красную кнопку. Воздушный шарик полетел в небо. Не долетел, застрял на мачте. Надо его чем-нибудь сбить. Идите назад, подойдите к грузовому люку и посмотрите, что может произойти, если использовать веревку не по назначению. Поднимитесь на мостик по левой лестнице и подойдите к ракетнице. Установите следующие координаты: по горизонтали – третий квадрат справа, по вертикали – второй квадрат снизу. Дерните рукоятку пуска ракеты вниз, до упора. Ракета должна сбить застрявший зонд.

Подойдите к пульту управления люком и попытайтесь его открыть. Сходите за упавшим предметом и изучите его содержимое. Возвратитесь к грузовому люку и спуститесь в него. Посмотрите под ноги и прочитайте записку, лежащую рядом с трупом. Развернитесь и подойдите к пульту управления подъемником. Нажмите правый рычаг и опуститесь на второй этаж. Отойдите от пульта и развернитесь. Откройте дверь (одновременно откроются заблокированные прежде двери на палубе). Войдите внутрь и все осмотрите. Сюда вы еще придете, но с другой стороны. Выйдите назад и исследуйте все проходы. В одном из них откройте ящик с радиоактивными материалами. Опуститесь на третий этаж. Обратите внимание на ящики с цветами из Индонезии. Пройдите прямо по коридору, поверните направо и войдите в дверь. Удивительное дело – вы опять на палубе. По левому борту дойдите до двери и посмотрите на птичье гнездо слева. Войдите в дверь. Сделайте несколько шагов вперед, ориентируясь на светлое пятно впереди. На палубе пройдите вперед и войдите в дверь справа. Сделайте шаг вперед, поверните направо и спуститесь по лестнице. Развернитесь на месте и посмотрите на круглый предмет на поручне. Нажмите на него и включите свет. Да сгинет тьма!

Вы находитесь на главном этаже. Обойдите ступеньки с правой стороны и войдите в первую дверь справа. Спуститесь по лестнице вниз и пройдите в двойные двери впереди слева. Повернитесь налево и посмотрите на переключатель солнечной батареи. Развернитесь и подойдите к Секвенсеру. Обратите внимание на лампочки снизу. Нажмите на кнопку слева. Войдите в подъехавшую кабину. Посмотрите на черту с точками в центре панели. Это диаграмма, показывающая расположение контрольной кабины. Нажмите на рычаг справа вниз до упора. Кабина повернется. Нажмите кнопку слева. На поднявшемся приспособлении поверните рычаг справа налево. Нажмите кнопку справа. Дерните рычаг справа. Нажмите на правую кнопку. Нажмите на поднявшиеся инжекторы. Нажмите кнопку слева, и инжекторы опустятся. Дерните еще раз рычаг справа. Разверните кабину, дернув рычаг слева, дерните рычаг справа. Нажмите кнопку справа, поверните рукоятку на поднявшемся устройстве справа налево. Верните кабину в начальное положение, ориентируясь по диаграмме. Ну что ж, вы запустили Нейрографикон. Подойдите к Секвенсеру. Три лампочки снизу должны гореть. Опустите вниз до упора рычаг справа. Круглая шкала в центре должна покраснеть. Посмотрите на два привидения, спорящие о Нейрографиконе.

Поднимитесь по лестнице на главный этаж. Теперь многие из ранее запертых дверей разблокированы. Поверните направо и пройдите в фойе театра. Начиная с правого, включите все четыре проектора, стоящие по углам, и посмотрите хронику. Войдите в театр и включите проектор. Посмотрите документальный фильм. На выходе из театра, на ступеньках, лежит открытка. Прочитайте ее. Идите вперед. Я думаю, к привидениям вы уже привыкли. Идите вперед, за лестницу с выключателем, и войдите в дверь. Внимательно изучите копию «Геркулании», стоящую в центре комнаты. Осмотрите каждую дверь и запомните, кто где живет. Основной задачей на ближайшее время будет поиск кодов к дверям. Пройдите через двойные двери, расположенные между комнатами Мекслера и Малхерба. Вы попали в Вапораниум. Дотроньтесь до фонтана и посмотрите на пару привидений. Поверните направо и войдите в лабораторию трав. Посмотрите на стол. Обратите внимание на лягушку. Щелкните по стулу и пообщайтесь с привидениями. Выйдите из лаборатории и пройдите прямо, в душевую. Осмотрите все вокруг, включая ванну. Выйдите назад и по лестнице поднимитесь на второй этаж. Пройдите по балкону, войдите в дверь и прочитайте афишу о Белл Сван. Идите по правой стороне, обратите внимание на кресло и на предмет около него.

Идите дальше, через следующую дверь, в оранжерею орхидей. Пройдите на середину оранжереи и встаньте лицом к двери, через которую вошли. Откройте двойные двери перед вами. Посмотрите, как работает механизм справа и прочитайте схему с записями на стене. Запомните или запишите, где какие орхидеи расположены. Вернитесь в оранжерею и осмотрите каждое растение. По правому борту пройдите к главной лестнице, обратив внимание на музыкальный ящик в центре бального зала. Перед вами находится дверь с цветным стеклом. Запомните ее. Выйдите на палубу через дверь справа. Поверните налево и идите вперед до капитанского мостика. Изучите все устройства, находящиеся в капитанской рубке. Послушайте сообщение с записывающего устройства. Теперь вы в курсе событий, происходивших здесь некоторое время назад. Вернитесь к двери с цветным стеклом и войдите в нее. Посмотрите на портреты боксеров, висящие на стенах. Обратите внимание, что одного портрета не хватает (Лео Галта). Щелкните по раме внизу и запомните вес Лео. Войдите в гимнастический зал. Осмотрите боксерский ринг, бассейн и набор гантелей. Теперь посмотрите на весы. Какое число соответствует весу Лео? 155. Можно предположить, что код в комнате Лео такой же. Нужно проверить.

Выйдите из гимнастического зала и на лифте спуститесь на третий этаж. Развернитесь и подойдите к комнате Лео. Введите число 155 и нажмите левую кнопку. Это действительно код. Войдите в комнату, посмотрите на кровать. Внимательно изучите стол, стоящий справа от кровати. Прочитайте плакат, откройте шкатулку с розой на крышке. Прочитайте листок, прикрепленный к крышке. Возьмите красный пузырек с лекарством. Выйдите из комнаты, пройдите в лифт и спуститесь на четвертый этаж. Добро пожаловать в Саниториум. Подойдите к каждому устройству, нажмите соответствующие кнопки и посмотрите кино. Вернитесь к лифту, поверните налево и подойдите к ретрактору. Наберите код, который был в шкатулке Лео (318) и дерните за рычаг справа. Подождите, пока привидения наговорятся, войдите в открывшийся потайной ход слева от лифта. Спуститесь по спиральной лестнице. Вы находитесь в Нейрографиконе. Изучите все саркофаги, а также дверь в конце комнаты. Подойдите к открытому саркофагу. Запишите игру в этом месте. Если в дальнейшем вы заблудитесь или собьетесь, у вас будет возможность начать сначала. Войдите в саркофаг и поставьте пузырек с лекарством в нишу с розой.

## СНЫ ЛЕО ГАЛТА

Неплохо после замерзшей «Геркулании» оказаться в таком симпатичном месте! Откройте шторки на стоящей перед вами цветочной тележке. Ваша задача – собрать и принести сюда три розы. Развернитесь и по левой стороне идите в полицейский участок. Обратите внимание на шесть карт, висящих на стене. Изучите все предметы, лежащие на нескольких столах, в том числе коробку с цветными иголками и табличками с именами. Теперь обойдите стойку вокруг и пройдите в морг. Посмотрите и запомните, какие предметы лежат в шести тюремных камерах. Идите вперед, в дверь. Посмотрите на конторку с ключами и запомните, кто в какой камере сидел. Это позволит соотнести предметы в камерах с их владелицами. Выйдите на улицу, подойдите к тележке и развернитесь. Войдите в дом миссис Петтибонс. Войдите в помещение слева и запомните, где стоит телефон. Поднимитесь по ступенькам на второй этаж. На нем расположены шесть комнат. Войдите в каждую из них. В комнатах вы найдете шесть уже знакомых предметов и открытки с видами разных городов. Вспомнив, кому какая вещь принадлежит, вы поймете, откуда каждая девушка. Итак, вот что у нас получилось.

**Тесс**. Цвет – пурпурный, город – Париж, предмет – одна перчатка, камера № 1.

**Офелия**. Цвет – красный, город – Лондон, предмет – клубок со спицами, камера № 2.

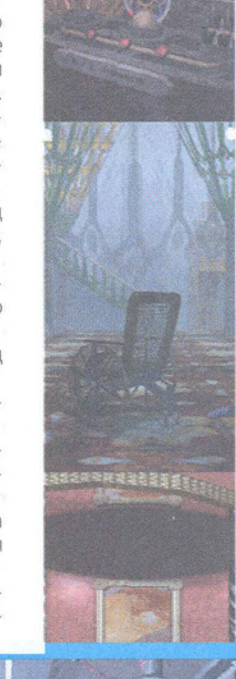
**Молли**. Цвет – зеленый, город – Нью-Йорк, дудка, камера № 3.

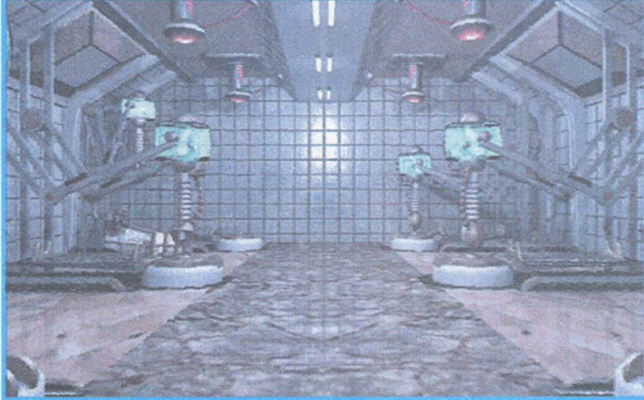
**Лулу**. Цвет – синий, город – Гонг-конг, предмет – чашка, камера № 4.

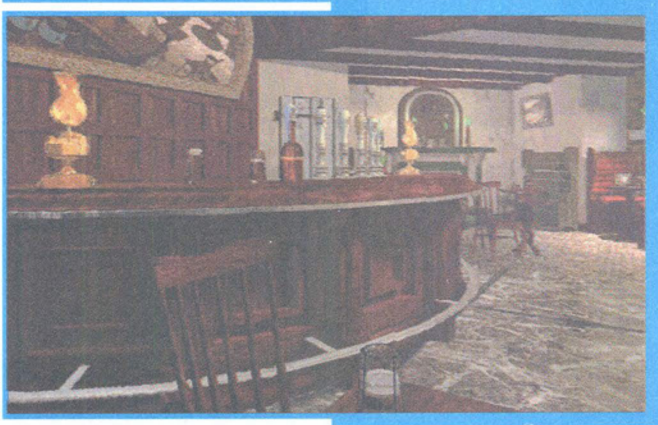
**Китти**. Цвет – бирюзовый, город – Рим, предмет – шляпная коробка с цветами, камера № 5.

**Ингрид**. Цвет – желтый, страна – Египет, предмет – декоративная шпилька, камера № 6.

Выйдите на улицу и идите в полицейский участок. Подойдите к ко-







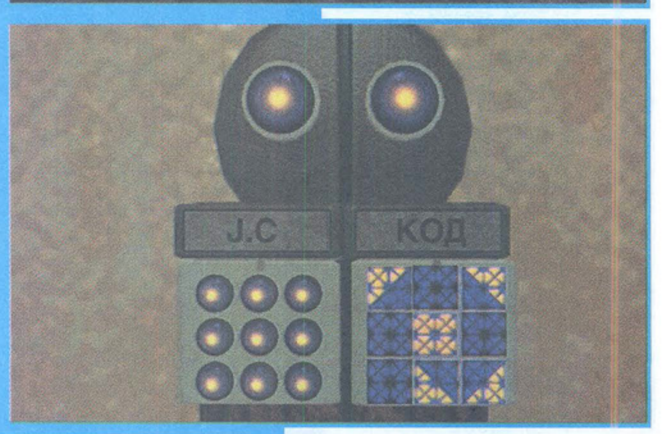


робке с иголками. Воткните все шесть иголок в соответствующие места на картах. Если все иглы воткнуты правильно, то перед вами появится роза, а вы окажетесь около цветочной тележки. Вставьте розу в корзинку.

Помните объявление в полицейском участке о пропаже собаки? Там было сказано, что собаку последний раз видели около мясного магазина Свини. Идите туда. Обойдите справа дом Петтибонс и войдите в мясную лавку. Дотроньтесь до ошейника и переверните собачью медаль. Прочитайте номер телефона. Помните, где стоит телефон? Идите туда и позвоните. Говорят что-то о покойниках? Значит, снова идите в морг. Ого, кого-то привезли. Посмотрите, кто лежит под покрывалом. Вторая роза – ваша. Поставьте ее в корзину.

Теперь идите в пивной бар. На шести столах лежат наборы дротиков. Из каждого набора нужно бросить в мишень один дротик. Правильно выбранный дротик остается в мишени, а из крана за стойкой начинает литься пиво. Когда все дротики будут воткнуты, пиво польется изо всех кранов сразу. Камин повернется и откроет потайной ход. Войдите в него. Поднимитесь на боксерский ринг и возьмите розу. Поставьте ее в корзинку.






## «ГЕРКУЛАНИЯ»

Поднимитесь на лифте на первый этаж. Войдите в комнату и прочитайте табличку, стоящую на столе. Развернитесь и дотроньтесь до цветного органа. Пройдите вперед и дотроньтесь до лежащих на столе карт. Повернитесь и подойдите к коробке с сигарами. Возьмите несколько разных сигар. Прочитайте появившуюся визитку. Пройдите по коридору через двойные двери на капитанский мостик. Посмотрите на боцмана. Вернитесь в лифт и спуститесь на второй этаж. Пройдите в бальный зал и подойдите к музыкальному аппарату. Выберите на клавиатуре те музыкальные инструменты, которые видели на карточке. Нажмите на кнопку внизу – автомат сыграет любимую песню Белл Сван. Появившееся в окошечках число (568) – код от ее комнаты. Ну, раз есть код, то надо его ввести. Идите к комнате Белл и откройте дверь. Найдите и прочитайте дневник Белл, лежащий на столе. Посмотрите на пудреницу и пульверизатор. Откройте шкатулку и возьмите пузырек с лекарством. Я надеюсь, вы помните, как его использовать. Кстати, код 318 набирать уже не надо. Счастливых сновидений!

## СНЫ БЕЛЛ СВАН

Осмотритесь вокруг. Вы находитесь в каком-то восточном замке. В небольшой комнате стоит клетка с птичкой. Скажем так, не хватает попугаю перышек. Ваша задача – найти их. Спуститесь во двор по ступенькам с правой стороны. Войдите в дверь слева. Вы попадете в круглую комнату. Слева на стене висит картина. Все остальное пространство занимают серые ниши. Вернитесь во двор. Сделайте шаг вперед. Слева и справа расположены две пары синих дверей. Войдите в каждую и соберите все картины, висящие на стенах.

Теперь вернитесь в круглую комнату. Все ниши заполнены картинами. Их нужно расположить в определенном порядке. Первая картина слева висит правильно. Вторая – сидящая девушка, третья – танцующая девушка и султан на ковре. Четвертая – толпа дерущегося народу, пятая – старик и девушка на сиреневом ковре. Шестая – юноша в сиреневом халате и девушка на фоне розовых облаков, седьмая – старик, сидящий на белом полу. Восьмая – юноша в сиреневом халате, девятая – султан с пиалой и старик с книгой. Десятая – султан с мальчиком, одиннадцатая – юноша и девушка около синего орнамента. Дотроньтесь пером до клетки. Снова спуститесь во двор и пройдите мимо синих дверей до конца. Выйдите на улицу, сделайте несколько шагов вперед и поверните к лавке музыкальных инструментов. Поиграйте на всех, но последним должен зазвучать гобой. Поверните направо и, подойдя к корзине, стоящей на земле, откройте ее. Симпатичная змейка, не так ли? Дотроньтесь пером до клетки. Спуститесь во двор и войдите через синие двери в помещение, в котором стоит небольшая пирамида. Покрутите ее и запомните последовательность знаков, следуя от круга по непрерывной линии до конца. У вас получится: треугольник, III, звезда, S, туз пик. Теперь исследуйте все кальяны, стоящие в углах, запомните, какие символы им соответствуют. Дотроньтесь до кальянов в приведенном порядке. Отпустите птичку на волю, вернитесь в лабораторию и поднимитесь на третий этаж.

## «ГЕРКУЛАНИЯ»

Идите в Вапораниум. Снова дотроньтесь до фонтана. Посмотрите на дно. Повернитесь налево и войдите в душевую. Посмотрите, как товарищ страдает от морской болезни. Ну стошнило, с кем не бывает... Главное, что из кармана выпало что-то. Откройте дверь шкафчика Мекслера. На дверце написано число – 386. Вы подумали, что это код? Проверьте.

Пройдите вперед и дотроньтесь до кровати. Все видели? Поверните направо и изучите следующие предметы, лежащие в ящике стола и на столе: машинка для печати визиток, письмо, медальон, каруселька, кости, крапленые карты, карточки Вагнера и Мекслера. Откройте шкатулку и возьмите пузырек. Сейчас узнаем, что снилось Мекслеру. Идите в Нейрографикон.

## СНЫ МЕКСЛЕРА

Сон начинается перед слоном гадалки Люсинды. Для того чтобы предсказать вашу судьбу, ей не хватает трех карт. Развернитесь и подойдите к цветному органу около карусели. Поиграйте на нем. Отойдите назад, развернитесь и подойдите к аттракциону «скачки». Дотроньтесь до стартового пистолета. Запишите, в каком порядке пришли лошади и их цвета. Вернитесь к органу и сыграйте, установив цветные шары в соответствии с результата-

ми скачек. Отдайте даму червей мадам Люсинде. Поверните налево и пройдите в театр развлечений. Посмотрите представление и запомните последовательность исполнения пяти фрагментов. Выйдите из театра, поверните направо и подойдите к плакату короля Колосса. Посмотрите на два мусорных бака. Теперь войдите в вагончик на колесах. Изучите все три «чуда природы», не забудьте заглянуть под столы и узнать, как все устроено.

Выйдите на улицу и прочитайте листок бумаги, лежащий около входа. Идите дальше, по кругу. Обратите внимание на плакат Беулы – Самой Толстой Леди. Пройдите дальше и проверьте себя на силовом аттракционе. Пройдите вперед, подойдите к плакату «Что за женщина». Дотроньтесь до мусорного бака. Теперь идите к аттракциону, на котором надо угадать вес Толстой Леди и указать его в местных единицах веса. Что мы знаем? Каждая монетка весит 4 онка. 16 онков равны одному лб. Четыре средних человека держат короля, а средний человек весит 75 лб (в соответствии с силомером). 500 монет в мешке с королем Колоссом на весах уравновешивают Беулу. Считаем: 16 онков – 1 лб. 4 онка умножить на 500 монет и поделить на 16, будет 125 лб. 4 человека по 75 лб – 300 лб. 300 + 125 = 425 лб. Тяжелая тетка! Наберите полученный вес, скатывая соответствующие шарики. После этого дерните рычаг. Отдайте карту гадалке. Покатайтесь на карусели и на чертовом колесе. Подойдите к двум мусорным бакам около короля Колосса. Теперь за них можно пройти. Вы попали на задворки театра. Зайдите и осмотрите все в вагончике. Выйдите и пройдите до конца налево. Войдите в дверь. Опустите выключатель. Посмотрите на веревки с узелками, натянутые справа. Узнайте, какая сцена из спектакля соответствует каждой веревке. Теперь дерните веревки в том порядке, который видели в театре. Отдайте карту гадалке.

## «ГЕРКУЛАНИЯ»

Войдите в лифт и поднимитесь на третий этаж. Помните видеофрагмент из одного из четырех проекторов? Доктор Малхерб говорит, что первым ингредиентом лекарства является Черная орхидея, вторым – Полевая орхидея, а третий неизвестен. Вспомним, чему соответствуют эти орхидеи, руководствуясь чертежом из Атриума. Идите в лабораторию трав и подойдите к смесителю. Зная два элемента, нетрудно перебором найти третий. Сделав несколько попыток, получаем: Смерть, Душа, Земля. Я думаю, это число 411 является кодом от комнаты доктора Малхерба. Самое время проверить. Войдите в комнату и все осмотрите. Прочитайте черную тетрадь на столе. Что там наверху страницы? Ага, код от комнаты Клер Мун – 324. Откройте шкатулку. Какое разочарование, ничего нет! Идите в комнату Клер. Посмотрите на трюмо и на зеркало. Прочитайте дневник. Выйдите из комнаты и спуститесь через боковую дверь в фойе вниз. Подойдите к пульту Секвенсера, вызовите кабину и войдите в нее. Нажмите кнопку справа, чтобы поднять трап. Спуститесь вниз, сделайте три шага налево и прочитайте рабочий приказ на стене.

Поднимитесь наверх и идите в Вапораниум к фонтану. Обойдите его и посмотрите на три запертых цветных двери. Каждая заперта термическим замком. Повернитесь к фонтану и понажимайте на краны. Обратите внимание, сколько струй из кранов льется. Итак, Вапораниум в три раза горячее Фригидариума, Тепидариум в два раза горячее Фригидариума. Общая температура известна – 240 градусов. Решив пропорцию, получим: Фригидариум – 40 градусов, Тепидариум – 80, Вапораниум – 120. Наберите данные значения на термозамках. Войдите и исследуйте левое и правое помещения. Войдите в центральную дверь, пройдите в парилку и откройте кран с горячей водой. Развернитесь и посмотрите, что написано вверху на запотевшей двери. Число 244 – это код от комнаты Грейс Термон. Войдите в комнату, осмотрите все вокруг. Изучите библию на столике, откройте шляпную коробку, возьмите пузырек и спуститесь в Нейрографикон.

## СНЫ ГРЕЙС ТЕРМОН

Поверните налево и идите по пляжу, затем через мост. Сделайте пару шагов вперед, развернитесь и по берегу подойдите к кладбищу. Войдите в дверь справа. Исследуйте все пещеры. В одной из них вы встретите обезьяну. Возьмите маленькую обезьянку и положите ее в одну из ниш на могильных плитах. Если вы положите игрушку неправильно, придется все начинать сначала. Возьмите появившийся огонь и поднесите его к фигурке. Выйдите на берег и идите направо, к шаманским шестам. Встаньте в центре. Медленно поворачиваясь направо, вы услышите разные звуки. Продолжайте вращение, удерживая кнопку мыши и ускоряя темп. Повернитесь вокруг несколько раз и возьмите появившийся огонь. Дотроньтесь огнем до фигурки. Идите через мост и поверните направо, в пещеру. Сделайте несколько шагов вперед. Перед вами три подъемных устройства. Войдите в левую корзину и потяните за петлю. Наверху дерните за рычаг. Потяните за петлю. Обратите внимание, что глобус в центре зала перевернулся и превратился в зеркало. Войдите в среднюю корзину, поднимитесь наверх и потяните за рычаг. Появится солнечный свет. Спуститесь и перейдите в правую корзину. Дергая рычаг наверху, добейтесь такого положения зеркала в центре зала, чтобы луч от него светил на левую корзину. Поднимитесь на левой корзине, поворачивайтесь до тех пор, пока не увидите стрелку, позволяющую идти вперед. Дойдите по настилу до водопада и шагните в него. Дотроньтесь огнем до третьей фигурки.



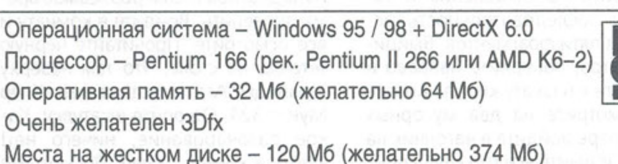
## «ГЕРКУЛАНИЯ»

Выйдите из Нейрографикона. Не получилось? Дотроньтесь до Клер, затем до ожерелья. Похоже на код от двери Яна Фарисса. Идите к его комнате и наберите код. Не открылась. Помните, что письмо к Клер Ян писал, используя зеркало? Попробуйте посмотреть на изображенный код при помощи зеркала. Наберите то, что получилось, на панели комнаты Яна. В комнате пройдите вперед и дотроньтесь до зеркала. Посмотрите на свое отражение. Когда зеркало развалится, появится рисунок. Запомните его. Подойдите к двери мистера Джонатана Кливленда Фарриса и наберите известный код. Зайдите в Нейрографикон. Повернитесь, возьмите ледоруб и сбейте лед с замерзшей фигуры. Прочитайте дневник. Откройте письмо с красной печатью. Повернитесь и возьмите письмо со стола. Досмотрите сцену до конца.



*Александр Рытиков*

# TRESPASSER



| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Dreamworks Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ | Dreamworks Interactive |
| ВЫХОД | ноябрь 1998 г. |
| ЖАНР | quest + action |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★★★ |

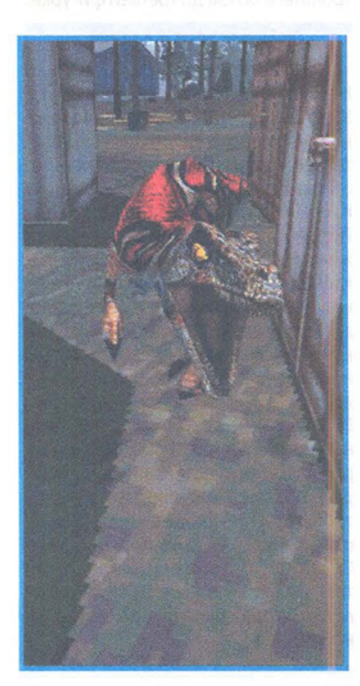


Операционная система – Windows 95 / 98 + DirectX 6.0
Процессор – Pentium 166 (рек. Pentium II 266 или AMD K6–2)
Оперативная память – 32 Мб (желательно 64 Мб)
Очень желателен 3Dfx
Места на жестком диске – 120 Мб (желательно 374 Мб)

PC CD ROM







**«Парк Юрского Периода», «Затерянный Мир»... Для многих эти названия обозначают два приятных часа. Эти два фильма, выпущенные знаменитым кинорежиссером Спилбергом и завоевавшие немалую популярность, наконец, нашли свое отражение и в мире компьютерных игр. Речь пойдет вовсе не о простеньких аркадках, которые выпускались по мотивам этого мини-сериала, а об одном из самых качественно и красиво выполненных проектов за последнее время.**

**Итак, игра получилась действительно очень хорошая. Здесь есть всё: и качественная графика, и отличная музыка, и некоторые действительно новые идеи, и неплохая физическая модель, и высокий искусственный интеллект, и сюжет, и высокие системные требования. В общем-то игра может удовлетворить требования любого, даже самого пресыщенного игромана. И уж, несомненно, вы не будете считать потраченное на нее время потерянным.**

**Начнем с графики: небезызвестный Unreal многих привлекал именно своим прекрасным графическим исполнением. Такой тип людей найдет что-то для себя и в Trespasser. Необходимо упомянуть, что действие почти всей игры происходит на открытом воздухе, то есть над вами синева небесная. Хотя присутствует возможность (а то и необходимость) посещать разнообразные здания: и обыкновенные бараки, и склады, и даже специальные помещения, которые необходимы для прохождения игры. Конечно, все эти красоты доступны только при высокой производительности вашего компьютера. Также приходится упомянуть и об отсутствии возможности обзора от третьего лица. Хотя, пожалуй, и от первого лица вы получите немало впечатлений.**

**Музыка и звуки: Trespasser озвучен на очень высоком уровне. Это касается и звуков, издаваемых главной героиней, и звуков окружающего мира. Также очень хорошо выполнен эффект псевдотрехмерности. То есть даже с обычными колонками вы сможете понять, откуда доносится звук: спереди или сбоку. По звукам можно определить наличие той или иной опасности, например, вы можете услышать, как тяжело дышит велоцираптор, стоящий за углом дома. Музыка, к сожалению, редко встречается в самой игре, возможно, чтобы не отвлекать игрока. Но при этом, когда она начинает играть, вы можете быть уверены в том, что сейчас что-то произойдет. Кстати, в первый раз, когда вы услышите достаточно напрягающую музыку, вы познакомитесь с тиранозавром. Музыка прекрасно создает необходимое настроение: волнующее или, наоборот, успокаивающее.**

**Новые идеи: начнем с того, что в игре у вас есть рука. Не нечто абстрактное, а самая настоящая рука, с помощью которой вы можете поднять что-то с земли, бросить, толкнуть, передвинуть, взять и потрясти, даже иногда отбиться от велоцираптора (по крайней мере, на время). Управление рукой осуществляется с помощью мыши и клавиатуры (см. ниже) При желании вы даже можете поставить оружие в удобную для вас позицию.**

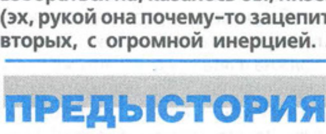
**Кроме того у вас есть инвентарь. Он, конечно, есть во многих играх, но здесь он очень оригинальный по возможности наполнения. Вы можете нести на себе максимум две вещи. При этом вы не сможете совершать никаких действий пустой рукой. То есть вы, конечно, можете ходить с двумя ружьями, или двумя пистолетами, или даже одним ружьем и одним пистолетом, но при этом у вас в руке постоянно будет что-то из вашего инвентаря. Если же вам все-таки очень не хочется расставаться с каким-нибудь оружием или предметом, то вам придется каждый раз перед совершением действия рукой выбрасывать один из предметов, а потом подбирать его снова. Вам решать, как поступать.**

Физическая модель почти идеальна. В игре очень много интерактивных элементов, будь то камни на дороге, двери или бочки с ящиками. С каждой частью этого мира наша героиня может взаимодействовать. Вы можете, например, просто взять и спихнуть рукой или телом мешающий ящик, а можете взять его (если он не слишком тяжелый) и бросить (даже в тиранозавра). Предметы ведут себя очень естественно и красиво. В зависимости от тяжести и размера они выполняют различные функции. А уж как чудесно летит маленький ящик, секундой ранее стоявший на груде больших и теперь сбитый вашим метким выстрелом из ружья... В общем, создается ощущение невероятной реалистичности происходящего. Но не стоит забывать, что реалистичность очень требовательна. И не удивляйтесь, что ваша героиня останется полуживой после того, как на нее упадет какой-нибудь тяжелый ящик. А уж если по вашей собственной вине на вас упадет полуразрушенный джип...

К сожалению, и у этой физической модели есть свои изъяны, например, ваша героиня очень плохо прыгает. Во-первых, низко. Из-за этого вам постоянно придется выстраивать груды ящиков, чтобы взобраться на, казалось бы, низенькое препятствие (эх, рукой она почему-то зацепиться не может). Во-вторых, с огромной инерцией. Запрыгнув на небольшой ящик, будьте уверены, что он вскоре прямо под вами начнет переворачиваться. К сожалению, героиня равновесие сама держать не умеет! И еще главная героиня любит цепляться за все, за что только можно: за углы, за впадины, за трещины, за двери. Но к этому можно привыкнуть, в отличие от абсолютно ненормальных прыжков.

Искусственный интеллект: вот уж где разработчики потрудились на славу! Нет, они, конечно, и остальное хорошо проработали, но первое, что привлекает внимание: динозавры невероятно умны. Они умеют работать командой, они нападают друг на друга, и побеждает не всегда сильнейший (иногда два велоцираптора умудряются закусать какого-нибудь травоядного динозавра до такой степени, что он еле двигается, а то и погибает). Это далеко не полный список умений этих порою милых, а порою невероятно жестоких тварей (травоядный динозавр вполне может вас затоптать, если вы, пусть случайно, попадете в него из оружия).

В общем, игра почти идеальна. В ней есть всё, что требует сердце, душа и пальцы игромана. Осталось последнее – сделать так, чтобы главный герой все-таки был хоть чуточку сообразительнее и обладал умением хоть как-то координировать свои движения.



## ПРЕДЫСТОРИЯ

Прошел год после окончания событий, описанных в фильме «Затерянный мир». Остров «В» разрушен. Мечта компании «ИнДжин» о возрождении динозавров мертва. Джон Хаммонд опубликовал мемуары, историю корпорации «ИнДжин», но никто до конца ему так и не поверил. Остров стал лишь материалом для статей и легендой.

Из-за неожиданной поломки ваш самолет терпит крушение в водах Коста-Рики. Вы приходите в сознание на прекрасном песчаном пляже тропического острова. Но вскоре вы начинаете понимать, что остров – не совсем то, чем он кажется поначалу. Несчастный случай, который разрушил саму «ИнДжин», спас ее остров. В нем опасность, но в нем же и множество секретов о прошлом.

## ДИНОЗАВРЫ

Ниже приведено описание нескольких наиболее часто встречаемых динозавров в игре, который будут скрашивать ваше одиночество на протяжении всей игры и не позволят вам пройти ее слишком быстро.

**Велоцираптор (Velociraptor)**

Велоцираптор, как и почти все остальные динозавры-хищники, питался, в основном, травоядными динозаврами. В одиночку рапторы чаще всего нападали на больших ящериц или маленьких млекопитающих, которые встречались им на пути, но несколько рапторов обычно объединялись в группу и устраивали общими силами атаку на более крупных животных.

У велоцираптора были слишком большие для его размера мозги. Он был достаточно умным, но, в противоположность общественному мнению, не мог научиться открывать двери.

В игре существует два типа велоцирапторов: простейший и продвинутый. Простейший значительно слабее, хуже уворачивается и убивается одним выстрелом из ружья.

Продвинутый требует трех попаданий из ружья и при этом очень любит дергаться, из-за чего попасть в него иногда очень проблематично.

**Трицератопс (Triceratops)**

Трицератопс – травоядный динозавр, предпочитавший лечебные травы. Он бродил по спокойным сухим лесам с низко опущенной головой. Защищая свою территорию, он вел себя почти так же, как современные быки.

Чаще всего, когда трицератопс наклоняет голову и размахивает своим «воротничком», это означает, что животное собирается атаковать. Трицератопс – самый большой в своем биологическом роде.



**Альбертозавр (Albertosaurus)**

Взрослый альбертозавр является скорее стервятником, чем активным охотником. Быстрый и крайне агрессивный, альбертозавр всегда охотится один, и нескольких альбертозавров вместе увидеть почти невозможно.

Альбертозавры – одни из самых быстрых бегунов семейства тиранозавроподобных. Входит в то же семейство, что и тиранозавр Рекс.

**Тиранозавр Рекс (Tyrannosaurus Rex)**

Тиранозавр Рекс, способный на быстрые, короткие ускорения, своими острыми как бритва зубами разрывает жертву на кусочки всего за нескольких секунд.

Не самый большой, но, несомненно, один из самых мощных из существовавших НАЗЕМНЫХ плотоядных динозавров.



# TRESPASSER



**Зауролоф (Parasaurolophus)**

Зауролоф – травоядный динозавр, один из самых часто находимых при раскопках.

Один из немногих динозавров, не имеющих природных средств самообороны. Зауролофа считают послушным, спокойным видом, не представляющим никакой угрозы до тех пор, пока он не будет напуган.

**Стегозавр (Stegosaurus)**

Стегозавр – травоядный динозавр, очень привередлив в еде.

Ноги стегозавра идеально подходят для того, чтобы выдерживать его большой вес, но абсолютно не способны на манипулирование объектами или хотя бы бегать. Размеренность, неумение развивать большую скорость и вообще невозмутимое спокойствие стегозавра может обернуться невероятной жестокостью, если оно будет потревожено.

Считается, что у стегозавра мозг один из самых маленьких. Из-за медлительности и предсказуемого поведения стегозавр, возможно, являлся одной из самых любимых жертв аллозавров, самых больших плотоядных всех времен.

## ОРУЖИЕ

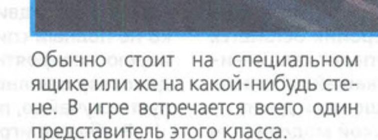
В Trespasser используется только реально существующее в нашем мире оружие. Никаких лазеров, атомных гранат (и даже обычных) и прочего. Все оружие можно условно поделить по мощности на три класса.

Первый класс – револьверы и пистолеты.

Второй класс (ружья) – собственно говоря, это основной тип вооружения, которым вам придется пользоваться почти постоянно. Значительно мощнее пистолетов. Также в игре присутствует автоматы и ружья, стреляющие дротиками.

Третий класс (установка) – к сожалению, не перемещается.





Обычно стоит на специальном ящике или же на какой-нибудь стене. В игре встречается всего один представитель этого класса.

Естественно, не стоит забывать об отдельном типе оружия под названием «что под руку подвернется». Во-первых, на уровнях равномерно рассыпаны различные металлические брусья, а то и бейсбольные биты валяются. Этому оружию не нужно патронов, но оно достаточно слабое и редко спасает. Впрочем, если вы находитесь над противником и у вас под рукой есть железный блок (встречаются) или хотя бы ящик, не забудьте познакомить их с головой этого назойливого врага. В очень редких случаях можно даже уйти от плотоядного динозавра стрейфом или же отмахнуться от него рукой (от велоцираптора, но не от тиранозавра). Но, к сожалению, это лишь отсрочит его ужин.

## УПРАВЛЕНИЕ

Начать надо с того, что управление, назначенное в игре по умолчанию, очень удобно.

**S** – спокойно идти вперед;
**W** – бежать вперед;
**X** – отступать;
**A** – стрейф налево;
**D** – стрейф направо;
**Q** – подпрыгнуть;
**Z** – присесть;
**E** – поменять предметы/оружие в руках;
**F** – бросить вперед и вдаль то, что находится в руках;
**Пробел** – стрелять; махать тем, что в руке (битой, например);
**Esc** – меню.

Итак, как видите, все клавиши находятся рядом, а посему не советую ничего переназначать. Впрочем, это дело привычки.

Все остальные действия в игре выполняются мышью. Во-первых, по нажатию **левой кнопки** мыши ваша героиня выбрасывает вперед руку. Ею можно что-то пихнуть, толкнуть (дверь), отмахнуться от динозавра или же что-то взять. Чтобы взять какой-то предмет (собственно говоря, в игре можно взять почти любой предмет), надо, продолжая держать зажатой **левую кнопку** мыши, передвинуть руку к необходимому предмету и нажать **правую кнопку** мыши. Героиня должна взять предмет. Что же с ним можно делать? Все предметы можно крутить, вертеть, переворачивать, тащить (если сил хватит). Оружие, соответственно, можно ПОЛНОСТЬЮ настраивать. Настройка оружия происходит с помощью просто зажатой **левой кнопки** мыши и перемещения оружия в необходимую позицию (например, по центру экрана). Можно также зажать одну из специально предназначенных для этого клавиш и опять-таки **левую кнопку** мыши. Затем настройка происходит при передвижении мыши. Вам самим придется смотреть в прицел и целиться.

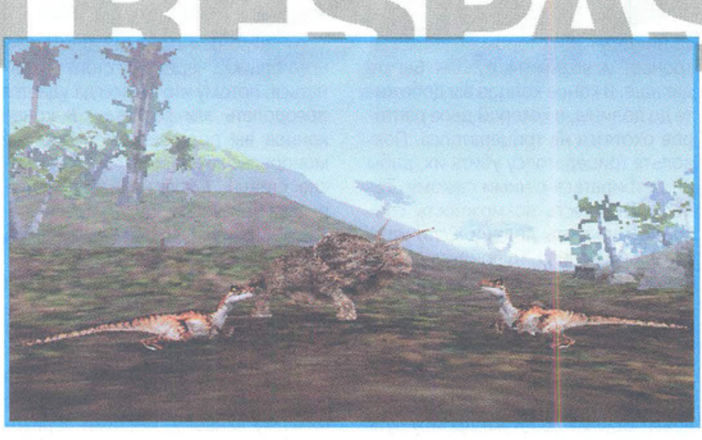
Специальные клавиши:
**Shift** – вращение ствола вправо/влево/вверх/вниз;
**Ctrl** – вращение руки вокруг собственной оси.

По окончании настройки просто отпустите клавиши и кнопку мыши.

Показатель здоровья выполнен в виде татуировки на груди (поверните голову героини вниз). Если она цвета кожи, вы абсолютно здоровы. Если же она целиком красная, вы мертвы. Здоровье восстанавливается постепенно само, за этим процессом даже можно наблюдать.

## СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛАМ

Забудьте все, чему вас научил, допустим, Quake или еще какая-нибудь игра такого типа. Здесь все не так! Нет апте-



чек, нет патронов, валяющихся повсюду, нет почти бесконечных «магазинов». Только вы, ваша меткость, оружие с ограниченным количеством патронов и много динозавров.

Итак, обязательно настраивайте оружие перед тем, как приступить к «сафари».

Внимательно слушайте, что говорит героиня, когда поднимает оружие. Она сообщает количество патронов, а у автоматического оружия – степень заполнения магазина. Это очень важная информация, так как без нее вы моментально проиграете (одним выстрелом из пистолета вам даже слабого велоцираптора не уложить).

Если есть возможность, обязательно берите с собой дополнительное оружие. Также выбирайте оружие в зависимости от класса (лучше взять ружье с тремя патронами, чем пистолет с пятью).

Стрелять надо спокойно. Суматошная пальба только отнимет у вас все патроны. Ни в коем случае не пытайтесь снять динозавра с большого расстояния: Не попадете! Но и не подпускайте динозавра слишком близко, не сможете выстрелить.

Понять, попал или не попал, можно лишь по брызгам крови. Каждый раз при попадании из динозавра вылетает (именно вылетает, а не вытекает) струйка крови. После этого рана некоторое время кровоточит, из-за чего создается ощущение, что вы по-прежнему попадаете, хотя на самом деле вы можете промахиваться. У вас заканчиваются патроны, а динозавр по-прежнему атакует.

Каждый раз после попадания проводите корректировку положения ружья (просто мышью), потому как динозавр меняет немного свое положение, да и ваше ружье все же имеет небольшую отдачу.

Ни в коем случае не связывайтесь одновременно с двумя и более хищниками!!! Вам не справиться! Они очень умны и, если их разозлить, могут даже пойти с двух сторон. Убивайте их по очереди.

При стрельбе избегайте попаданий в мирных динозавров, иначе они на вас нападут, а справиться, например, со стегозавром почти нереально.

И последнее: постарайтесь не связываться с тиранозаврами! Это очень плохо может закончиться. У вас просто не хватит патронов.

## СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

Все советы, данные профессионалам, относятся и к вам. Кроме этого, бесценный совет: включите код неограниченного количества патронов!

Основная проблема в Trespasser – это постоянная нехватка патронов. Справиться с ней почти невозможно, так что и не старайтесь! Ну и, конечно, повышайте меткость!

## ПРОХОЖДЕНИЕ

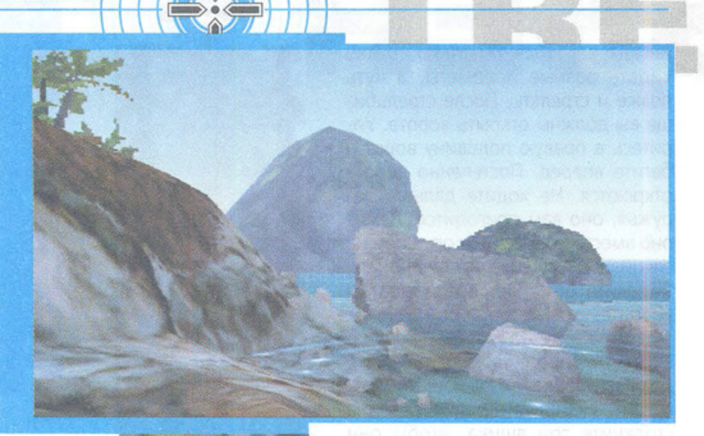
### ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Итак, ваш самолет разбился, но вам повезло: вы живы! Выходите из воды. Начало первого уровня (да и весь уровень) является тренировкой. Вам постоянно будут советовать, что делать... Вы всегда можете вызвать подсказку, нажав **F1**. Поэтому не стоит идти дальше, пока не почувствуете, что в достаточной мере овладели всеми навыками и приемами. Попав на разрушенную базу, вы сможете вдоволь поучиться действовать рукой. Во-первых, брать и перетаскивать предметы (тяжелые предметы лучше толкать перед собой). Во-вторых, переворачивать предметы, вытряхивая содержимое. Еще вы научитесь прыгать туда, куда нужно (промахи иногда караются смертью), метко кидать разные предметы, а чуть позже и стрелять. После стрельбища вы должны открыть ворота. Упритесь в правую половину ворот и бегите вперед. Постепенно ворота откроются. Не ходите дальше без ружья, оно вам пригодится. Лежит оно вместе с остальным оружием на специальном ящике на стрельбище. Возьмите его, настройте, а затем уберите, чтобы освободить руки.

Выбегайте за ворота. Вперед. Бегите по дороге, пока не добежите до перешейка, мешающего вам пройти. Не прыгайте вниз! Сначала столкните три ящика, чтобы они упали и, если повезет, выстроились в одну линеечку, по которой вы сможете пройти-проскакать. Если же ящики развалились в разные стороны, то надо взять один из них и поставить вплотную к другому краю перешейка. А затем прыгать на него и уже с него дальше. Бегите вперед. Вы познакомитесь с первыми и последними представителями брахиозавров. Затем будет второй перешеек. Возьмите камень с земли и, прицелившись, киньте его в выступающие ящики, которые стоят на других – они должны упасть. С помощью одного из них вы сможете, как и в первый раз, запрыгнуть на другой край желобка. Вперед до небольшой долины.

Здесь вы должны опасаться!!! На вас нападет раптор, первый... Тут-то вам и пригодится ружье. Максимум два метких выстрела – и вы в безопасности. Бегите на противоположный край долинки, где стоит большая деревянная платформа-качели. По наклоненному бревну забегите на нее, затем быстро бегите на ее противоположный край и прыгайте! За большим камнем будет еще один раптор. Убейте его. Бегите к зданию у забора. По лестнице наверх. Толкните (туловищем) или заденьте рукой громкоговоритель на стене. Затем прыгайте на





монорельсовую дорогу. Бегите вперед. Перепрыгивайте сломанную секцию. Падайте (не со стула).

## ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Настала пора вас обрадовать: при переходе на следующий уровень ваша героиня при загадочных обстоятельствах теряет всё, что у нее было в руках, в том числе и оружие...

Справа от вас есть ящик, в нем лежит «Орел Пустыни». Берите его. Вперед. Бегите рядом с монорельсовой дорогой, тогда не пропустите еще один ящик с пистолетом. Вы повстречаетесь со стегозавром. Не трогайте его и вообще обойдите на приличном расстоянии. Такие враги вам ни к чему. За большим камнем будет раптор. Убейте его. Около больших ящиков, на которые вы не сможете запрыгнуть, лежат детали монорельса. Выкиньте на время один из пистолетов. Возьмите с земли доску и киньте ее в ящики, стоящие на этих блоках. Возьмите один из ящиков и с его помощью запрыгните на те высокие ящики. Не забудьте пистолет. Бегите вперед до деревянного сарайчика. Убейте раптора. Доски, загораживающие вход в сарайчик, сбиваются один выстрелом из пистолета. Сбейте нижнюю и пролезьте в сарай. Выкиньте пистолет, в котором меньше патронов, и возьмите ружье. Бегите дальше. В конце концов вы добежите до долины, в которой двое рапторов охотятся на трицератопса. Позвольте трицератопсу убить их, дабы не разбираться с ними самому. Теперь у вас есть возможность спокойно миновать долину. Если идти все время вперед, то дойдете до маленькой лагуны, где услышите отрывок из фильма.

Если пройти немного вперед (не из лагуны, а из долины), а затем повернуть налево, то вы дойдете до дома, где вам попадется раптор и где лежит оружие. Если же пройти чуть вперед и повернуть направо, то вы дойдете до разрушенной машины и двух достаточно мощных ружей, которые вам могут пригодиться в дальнейшем. Если же сразу повернуть направо, то вы пройдете туда, куда нужно идти для завершения уровня. Итак, вы повернули направо. Бегите вперед, пока не прибежите к большим ящикам, на которых высоко от земли будут стоять маленькие. Обойдите эту груду. На земле должны лежать металлический брус и доска. Возьмите то, что хотите, и киньте это в маленькие ящики. Они должны упасть. Оружие не берите, оно слишком слабое. Возьмите ящики и поставьте их так, чтобы они составили единую полосу, ведущую к длинным ящикам (не тем, на которых раньше стояли маленькие). Теперь разбегитесь, запрыгните на эту полосу, пробегите еще и прыгайте на длинные ящики. Прямо пойдете, придете в большую долину.

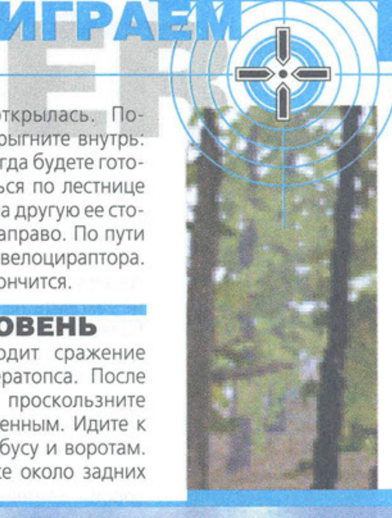
За большим камнем находится раптор. Вдалеке справа также есть раптор, если вы не будете к нему приближаться, он вас не тронет. Если пройти чуть вперед, появятся еще два раптора. Их вам придется убить. Идите дальше рядом с монорельсовой дорогой (по ней идти не стоит, ибо там есть опасность свалиться и разбиться). В конце концов вы дойдете до небольшого ущелья и дороги над ним. Тут вам не остается ничего другого, кроме как залезть на эту дорогу (обязательно сохранитесь!) и перепрыгнуть разлом. Далее двигайтесь все время поверху! Если вы не уверены в том, что сможете пройти эту дорогу, ни разу не упав, то лучше убивайте рапторов, которые будут периодически появляться внизу, сразу, не дожидаясь момента, когда вы упадете на землю. Вовсе не обязательно тратить на хищников патроны: можно кидать в них ящики, брусья, доски. При достаточной меткости вы сможете убить почти всех рапторов, не потратив ни единого патрона. После каждого удачного прыжка через яму стоит сохраняться, потому что не всегда удается преодолеть эти разломы. В конце концов вы подойдете к месту, где монорельс заканчивается (сразу после стены). Спрыгивайте с монорельса вниз, за забор.



## ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Справа от вас на земле лежит слабенькое ружьишко, в котором, правда, целых 20 патронов. Этот уровень очень прост по своей системе: вам надо постоянно двигаться вперед. Вначале вы будете идти по низкому каньону, местами переходящему в маленькие долинки. Обязательно собирайте всё оружие, которое попадется вам на пути, выбрасывая более слабое. Поначалу вам будут попадаться только обыкновенные рапторы, потом предстоит первая встреча с более вертким и быстрым красным раптором. Стреляйте в него только тогда, когда стопроцентно уверены в попадании, иначе очень быстро израсходуете все свои патроны. Затем поодаль вы увидите двух рапторов. Тревожная музыка и смутный силуэт вдали известят вас о первом тиранозавре. У вас не хватит патронов, чтобы уничтожить это чудовище, поэтому даже не пытайтесь. Есть несколько возможных путей. Во-первых, тиранозавр нередко нападает на велоцирапторов (соответственно, в этот момент вам надо улизнуть), во-вторых, тиранозавры – стервятники, поэтому один мертвый велоцираптор только увеличит ваши шансы на успех. В-третьих, тиранозавр плохо вас видит, когда вы сидите и не двигаетесь, поэтому, как только он на вас начнет смотреть, сразу же замирайте на месте. Если использовать эти советы, то есть шанс пройти мимо тиранозавра. Хотя этот момент гарантированно будет вам стоить не одну перезагрузку игры.

Бегите дальше. Вы прибежите к каньону с серой землей, это высохшее русло реки. У вас есть два пути – поверху или понизу. Понизу значительно более спокойно. Вам встретится около 8 велоцирапторов, поэтому всегда держите как можно больше оружия готовым к бою. Также вы наткнетесь на остатки вертолета. Когда вы дойдете до них, надо повернуть направо и взобраться немного по тропе: в конце ее будет лежать очень мощный автомат, но к нему надо приноровиться. Дело в том, что автоматы в игре меньше секунды стреляют туда, куда показывает перекрестие прицела, затем они смещаются – обычно




вправо-вверх. Соответственно, во время стрельбы вам придется вести корректировку. После того как возьмете автомат, спускайтесь вниз тем же путем, которым и поднялись (ни в коем случае не пытайтесь срезать дорогу, это будет стоить сломанных ног). Продолжайте свой путь по руслу реки, которое постепенно будет подниматься, пока не выйдет на абсолютно ровную долину. Идите к стволу дерева, соединяющему две стороны каньона. Зайдите к нему с правой стороны, оружие уберите (иначе оно будет мешать) и запрыгните на ствол. Перейдите на другую сторону каньона. Убейте раптора. Прыгайте по камням наверх, вплоть до площадки, выходом с которой будет только отвесная скала. ОБЯЗАТЕЛЬНО сохранитесь!

Теперь вам нужно разбежаться и прыгнуть прямо. Вы должны упасть в пруд, который вас спасет. Если всё пройдёт удачно, не забудьте сохраниться. Перед вами долина, которую по праву можно было бы назвать долиной Смерти. Во-первых, здесь бегает аллозавр, огромное чудище, похожее на тиранозавра, но слабее. Убить его вполне можно, но лучше сначала дать возможность заурологу попинать его немного (иногда увлеченный пожиранием несчастного травоядного аллозавр просто не замечает вас). Во-вторых, в этой долине около 10 красных рапторов. Впрочем, в долине немало и оружия. Вот места, где его можно найти: 1) если бежать прямо от пруда, до упора, будет маленькая ложбинка с разбитой машиной; 2) в маленьком деревянном сарайчике; 3) в останках самолета (там лежит автомат). И еще оно раскидано по долине. Но вам не стоит его искать, лучше просто разумно тратить имеющееся. В результате вы должны прийти к концу долины, который находится справа от вас после падения в пруд (идите вдоль высоковольтных проводов и придете, куда надо). Прыгая по некоему механизму, вы сможете перебраться через забор.

## ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

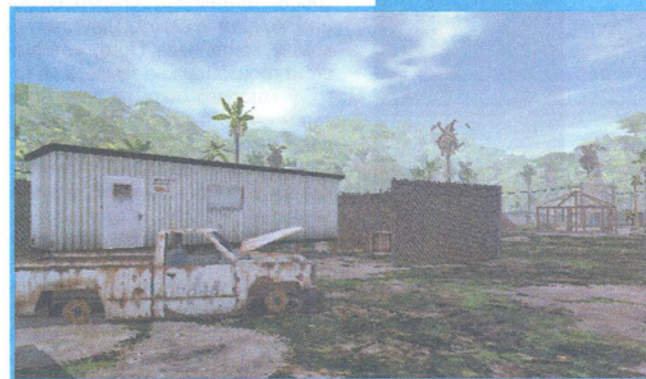
Очень неприятный уровень. Во-первых, на нем всё, в том числе и вы, покрыто странной грязью, которая невероятно затормаживает процессы в компьютере. Даже велоцирапторы, которых очень много в городе, не оранжевые или красные, как обычно, а какие-то оранжево-фиолетовые. Во-вторых, на уровне очень много хищников. Естественно, их число возрастает от уровня к уровню, но их уже становится так много, что игра превращается чуть ли не в чистый 3D-action.

Заходите в дверь прямо напротив места, на котором начинается уровень. Там стоит кодовый замок, не трогайте его – это ничего не даст. Возьмите пистолеты и выходите из этой будки. Идите направо до трубы в стене, залезайте в нее, но не стремитесь вылезать наружу: у выхода вас поджидает раптор. Убейте его прямо из трубы и только после этого вылезайте наружу. Вы находитесь в городке, в котором обитали строители Парка Юрского Периода. Слева от вас будет стена и ворота в ней. Запомните их, вам сюда придется вернуться. Идите в город. Побегайте по городу, убейте всех, кого сможете. Оружие валяется в основном в жилых домах. Но также его можно найти в церкви в большой дыре. В баре на втором этаже (для того чтобы забраться туда, вам понадобится ящик, который надо поставить на самый край ступенек сломанной лестницы, затем надо быстро запрыгнуть на него и перепрыгнуть на нормальную секцию лестницы). В церкви же, сразу за общим залом, вы найдете небольшую комнату, в которой будет лежать фиолетовая карточка. С ее помощью можно попасть в специальную комнату в огромном здании (оно находится на противоположном от основного входа конце главной улицы – там же есть тяжелая стационарная пушка для отстрела надоевших велоцирапторов). Назначение этой комнаты остается загадкой.

Собственно говоря, как только вы найдете ящик среднего размера, который вы сможете нести-толкать и на который вы сможете запрыгнуть, можете уходить из города. Для этого вернитесь к воротам, которые вам надо было запомнить (слева от трубы). Подойдите с ящиком к правой стороне стены (там есть небольшое, но видимое глазу возвышение). Поставьте ящик вплотную к стене, запрыгните на него и перепрыгните стену. Бегите вперед. Вплоть до конца уровня вам будут встречаться красные велоцирапторы, а также попадется аллозавр и трицератопс (дайте аллозавру сразиться с трицератопсом и только потом обойдите их стороной). Вначале вам надо бежать понизу. Когда вы добежите до металлического вагончика, зайдите в него и дерните рычаг справа от входа. Выбегайте наружу, поднимитесь немного по лестнице и возьмите ящик. Вернитесь с ним к двум ржавым створкам на дамбе, одна из которых теперь открылась. Поставьте ящик и запрыгните внутрь: там есть оружие. Когда будете готовы, можете подняться по лестнице на дамбу, перейти на другую ее сторону и повернуть направо. По пути вам попадется два велоцираптора. Вскоре уровень закончится.

## ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

Вдали происходит сражение аллозавра и трицератопса. После победы аллозавра проскользните мимо него незамеченным. Идите к разрушенному автобусу и воротам. Возьмите в автобусе около задних







сидений оружие. На кодовой панели наберите 8101. Ворота откроются. Теперь вам надо исследовать городок из контейнеров и складов. Здесь очень много оружия, около пяти велоцирапторов, аллозавр и стегозавр. Ни в коем случае нельзя падать на берег около океана, моментально сломаете ноги!!! Чтобы попасть в здание рядом со складом «В», надо сначала сбить выстрелом деревянные решетки на маленьком здании рядом. Запрыгнуть в комнату, зайти в туалет и взять со сливного бачка карточку. Карточкой открыть дверь нужного здания. Чтобы попасть на корабль у пристани, надо несколькими выстрелами опустить внутрь корабля специальную

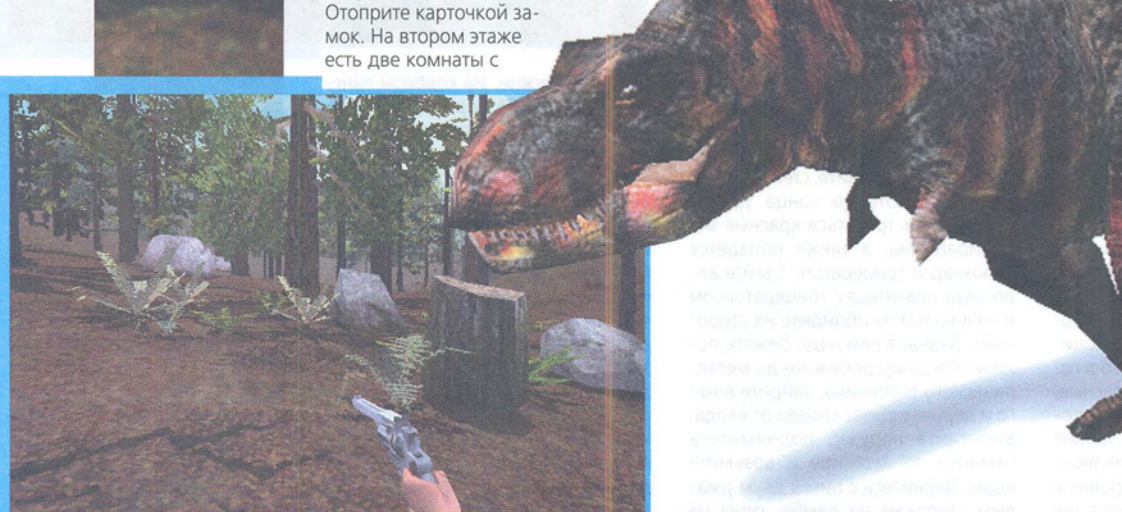
платформу, которая мешает вам запрыгнуть с разбега. Чтобы расправиться с аллозавром, который стоит сразу за складом «А» можно: а) запастись двумя полными ружьями и отправиться на сафари; б) заставить аллозавра идти за вами к стегозавру (бежать, скорее); в) просто не заходить на склад «А» и уж тем более не высовываться из ворот рядом с аллозавром.

Чтобы добыть зеленую карточку (она лежит в конце открытого контейнера, стоящего другим концом на еще одном контейнере), нужно найти доску, притащить ее с собой к контейнеру, упереть ее одним концом в землю, другим – в крышу контейнера (того, который стоит горизонтально земле, а не того, у которого открыты дверцы) и затем очень быстро взобраться по доске на крышу. Требует немалой тренировки и сноровки. После того как вы возьмете карточку, идите к закрытым воротам и отоприте их. Вас ждут четыре велоцираптора и трицератопс. Идите дальше по дороге, пока не придете в научный городок. В нем есть три здания, два из которых отпираются фиолетовой карточкой, а одно – красной. Вам надо залезть через окно, около которого разбросано много ящиков (выстройте парочку в одну линию), в более крупное здание (с фиолетовым замком). Покиньте комнату, пройдите по коридору вперед до первой после перекрестка двери. Зайдите в нее и возьмите фиолетовую карточку. Динозавров здесь нигде нет, так что ничего не бойтесь! Походите везде, где сможете, узнаете много интересного. После того как вам надоест бродить по этому зданию, идите в маленькое (тоже с фиолетовым замком). Отоприте карточкой замок. На втором этаже есть две комнаты с двойными дверями. Заходите в левую, если смотреть с лестницы. Это офис Хаммонда. На полу валяется запись с шестью цифрами 526327. В туалете же (там же, в офисе) на бачке лежит красная карточка. Отоприте с ее помощью дом с красным замком. На кодовой панели наберите код из офиса Хаммонда. Дверь откроется, сразу проходите в следующую комнату. При входе поверните направо и потяните за красный рычаг на стене. Система активизируется. Теперь вам надо нажимать на разноцветные панельки на стенах в определенной последовательности. Под панелью, на которую вам нужно нажать, будет мерцать лампочка. Нажав их все в нужной последовательности, выходите из здания и бегите к ранее закрытым воротам. Убейте велоцираптора, переберитесь по металлическому брусу на другую сторону стены. Поставьте одну из бочек на металлический брус вплотную к длинным ящикам, запрыгните на них и перепрыгните стену. Бегите направо. В левой стене будет дверь, проходите через нее. Пройдите чуть вперед, и уровень закончится.

## ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ

В самом начале вам встретится аллозавр. Обходите его как обычно: тихо и незаметно. Затем будет велоцираптор, рядом с которым будет лежать ружье. Убейте велоцираптора и идите дальше. Вам встретятся еще три раптора, после которых вы найдете два пистолета «Орел Пустыни». Возьмите их. Если придерживаться левой стороны, вам попадется кувалда, назначение которой остается тайной, так как она ни от чего не спасает. Бегите дальше вплоть до океана. Вам встретится сначала стегозавр и рапторы (не беспокойте их, пусть дерутся), а затем вы напоретесь на двух красных и одно грязно-оранжевого раптора. Это самый мощный вид раптора. В дальнейшем вам будут встречаться только они. Возьмите лежащую рядом с ними винтовку. Поверните направо и бегите дальше, убивая по пути рапторов, пока не дойдете до разрушенного храма. В нем есть два типа ловушек. Первый – падающие стены, их хорошо видно, они отличаются от обычных; падают, если вы наступите на темные квадратики на полу, убивают сразу. Методы борьбы: стрельба по ним с целью слегка подвинуть или же аккуратная ходьба. Второй тип ловушек – падающие камни. Падают в лестничных проходах. Чтобы избежать попадания, надо буквально распластаться по стене.

Поднимайтесь до конца храма. После этого нелегкого испытания вам предстоит встреча с несколькими рапторами, а также падающими стенами (тоже хорошо видны, роняются одним тычком или выстрелом, лучше выстрелом, потому как ткнуть не всегда успеваешь – стена быстрее падает). Идите вперед. Вам придется пройти через целый лес колонн. Некоторые из них падают, другие крепко стоят. Лучше всего – расчистить будущий путь. Вы дойдете до храма с множеством ступеней и тиранозавром по соседству. Забегайте быстро по лестницам храма. Не бегите по середине лестницы, бегите с краю! После того как вы наступите на коричневую







ступень, с вершины храма покатится голова, которая должна придавить тиранозавра. Уйдите от храма и как бы продолжайте путь (идите в том же направлении, куда шли изначально). Перепрыгните пропасть и сломанный мост. Идите вперед.

## СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ

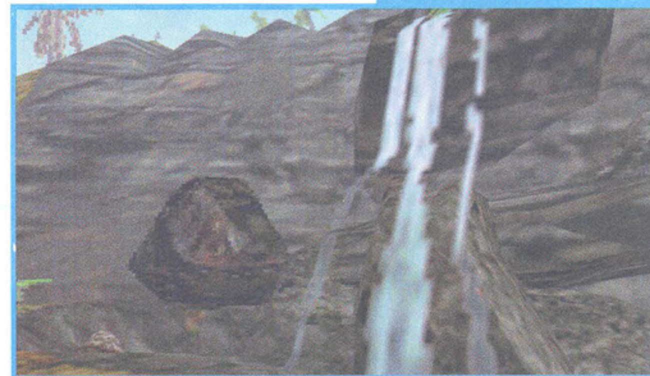
На вас почти сразу нападет раптор. Оружия у вас нет, используйте камни. Бегите вперед, к храму вдалеке на холме. У ближайшей к вам стены должен лежать автомат. Убейте раптора. У дальней стены должен лежать пистолет. Опасайтесь падающих стен и колонн. Бегите дальше к груде огромных камней в конце долины. Прыгайте по камням до тех пор, пока не запрыгнете на зеленую травку наверху. Бегите вперед. Убейте двух рапторов. Дальше. Еще два раптора. Деревянная колонна в роли моста. Затем мост, который надо переходить по ржавым тоненьким полоскам металла. Постарайтесь обойти колонны или же расчистите путь выстрелами. Теперь вашей основной задачей становится стремление наверх. Все время наверх, убивая по пути рапторов. Постоянно сохраняйтесь! После каждого раптора, после каждого серьезного препятствия.

Большое скопление камней, меж которых находятся ложбинки, лучше обходить справа, аккуратно, по краешку. Затем вы попадете в место, где нужно будет запрыгнуть на маленький уступчик. А наверху будет груда ящиков, стреляйте по ней. Ящики упадут. Возьмите один из них и с его помощью залезьте на уступчик. Бегите дальше. Затем вам придется прыгать через два проема сломанного моста. Сохраняйтесь после каждого проема. Затем вам предстоит испытать вертящийся мост (платформа, стоящая на одном бревне). Стреляйте по его дальнему краю – платформа начнет поворачиваться, в нужный момент выстрелите по ближнему краю – платформа остановится. Скачите по ней. По ящикам запрыгивайте в кузов грузовика, затем прыгайте на крышу кабины и перепрыгивайте пролет. Конец уровня близок. Убейте двух рапторов, затем по лестнице и по ящикам заберитесь на крышу вагончика, разбегитесь и прыгайте. Обязательно проверьте свое состояние здоровья перед прыжком: если у героини не совсем здоровое сердце на груди, значит надо подождать, пока здоровье не станет стопроцентным. Дело в том, что прыжок с вагончика всегда отнимает почти всё здоровье. Поэтому после него стоит перевести дух. Вперед. Рукой зацепите ближний к вам рубильник – платформа для грузов начнет опускаться. Держите руку до тех пор, пока платформа не остановится целиком. Вставайте на нее и затем стреляйте по деревянной панели, зажатой ящиками (один выстрел, желательно из пистолета, куда-нибудь в середину). Панель должна наклониться и зажать рубильник подъема платформы. Вы поедете наверх.

## ВОСЬМОЙ УРОВЕНЬ

С самого начала на вас нападут два раптора. Немедленно бегите вперед к оружию (около оружейного ящика), берите ружье и отстреливайтесь от рапторов. Затем подберите пистолет. Сразу бегите на другой конец впадины, где должен быть еще один раптор (возможно, он сам к вам придет). Побегайте немного вокруг домов, пока не найдете оружейный ящик, в котором будет лежать автоматический пистолет. Затем бегите к домам, соединенным крышей над дорожкой. Забегите за один из домов, и вы увидите мусорные баки. Запрыгивайте с разбега на тот, что лежит на боку. С него на стоящий. А уже с него на крышу. Затем перейдите на соседний дом по крыше над дорожкой. Запрыгивайте через окно внутрь (просто падайте, а то рискуете переломать ноги). Подойдите к красной кнопке на стене и дотроньтесь до нее рукой. Вы станете свидетелем милого разговора. Теперь идите к лестнице, ведущей наверх. Поднимайтесь. Переходите по металлическому мосту. Бегите по дороге вверх и вперед. Убейте двух рапторов (один будет перед вами, другой – справа).

Снова поднимайтесь теперь уже по другой лестнице. Убейте раптора, затем бегите по дорожке, и слева окажется еще один раптор. По лестнице наверх. Вперед. Бегите по дороге, слева будет раптор, рядом с ним пистолет. Бегите по дорожке дальше. Вам попадутся два раптора и «Узи». Спускайтесь вниз по лестнице, а затем поднимайтесь наверх по большой, составленной из металлических плит дорожке. На твердой земле вы сразу же найдете два ружья и огромного мутанта-велоцираптора. Убейте его (пуль требуется не так уж много!) Затем убейте еще двух рапторов, стоящих за зданиями. Теперь вам надо освободить руки и начать таскать маленькие ящики к большим. Возьмите два ящика, поставьте их рядом друг с другом, а на них положите еще один. Возьмите четвертый ящик, поставьте его рядом с этой пирамидкой. Запрыгните на него, затем на вершину пирамидки и затем на высокие ящики. Перепрыгивайте через дыру в электрической сети. Спускайтесь вниз по лестнице и выходите на вертолетную площадку.



Всё! Все страдания, испуг, нервные потрясения и динозавры остались позади. Впереди вас ждет отдых и заполненный посланиями автоответчик.





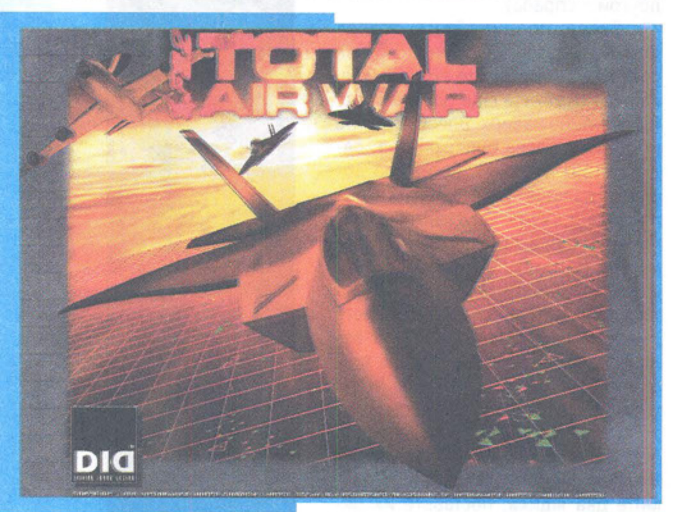
Сергей Пуриков, avph@step.ru

# TOTAL AIR WAR

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Digital Image Design Ltd. |
| ИЗДАТЕЛЬ | Infogrames Limited. |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | авиасимулятор + стратегия |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★☆☆ |

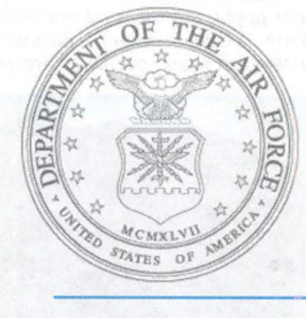
Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 166 или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD-ROM – четырехскоростной
Рекомендуется 3D ускоритель




**Война в Персидском заливе является, пожалуй, одной из самых коротких и эффективных войн за всю историю человечества. Для американских военных она – эталон того, как надо воевать. И целью этой короткой войны является не столько удар по армии противника или по его заводам и фабрикам, сколько удар по моральному духу врага. Для примера вспомните фильм или книгу «День Независимости». Какова была их тактика? Вначале было долгое изучение и анализ целей, выбор наиболее приоритетных из них. Затем был удар – методично уничтожались города, затем военные базы, радары и пр. А теперь вернемся к «Буре в пустыне». Вначале также был выбор и анализ целей, сбор разведданных, а затем также был удар по наиболее важным вражеским объектам. Только по гражданским объектам почти не били – это крайний и очень непопулярный метод. В результате противник, увидевший, как всего за несколько часов с лица земли исчезли радары, заводы и фабрики, попросту запаниковал. Вполне возможно, что в случае неудачи своей операции США получили бы подобие Чечни (хотя и происходило все намного раньше).**

**Вот какова война настоящего и будущего. Есть несколько «китов», на которых держится моральный дух противника. Если «киты» слишком быстро исчезнут или потерпят поражение, враг запаникует и сдастся. Просто и ясно. А «киты» эти широко известны: радары – глаза противника, инфраструктура, промышленность, гражданское население и армия. Иногда достаточно ударить по одному киту, иногда удар нужно наносить по нескольким сразу.**




**На этой системе и была создана игра Total Air War. Ваша задача – заставить противника сдаться. Общую стратегию предоставляют генералы, руководящие операцией. Обычно требуется уничтожить определенное количество целей в заданный промежуток времени. Но есть одна маленькая проблема: враг укреплен, и у него обычно большее количество самолетов, чем у войск союзников. Вот тут и появляется необходимость в вас. А кто еще может в конце войны похвастаться личным делом с записями «Сбил 5 000 самолетов противника, умер 17 раз», кроме вас и Джеймса Бонда?**



## ТРЕНИРОВКА

Настоятельно рекомендую пройти как можно больше тренировочных миссий. Поверьте, во время кампании у вас практически не будет времени разбираться в управлении. Тренировочные миссии разбиты на шесть групп: пилотирование самолета, оружейная подготовка, ближний бой, работа с напарником, управление AWACS-ом и миссии свободного полета.

## ПИЛОТИРОВАНИЕ САМОЛЕТА

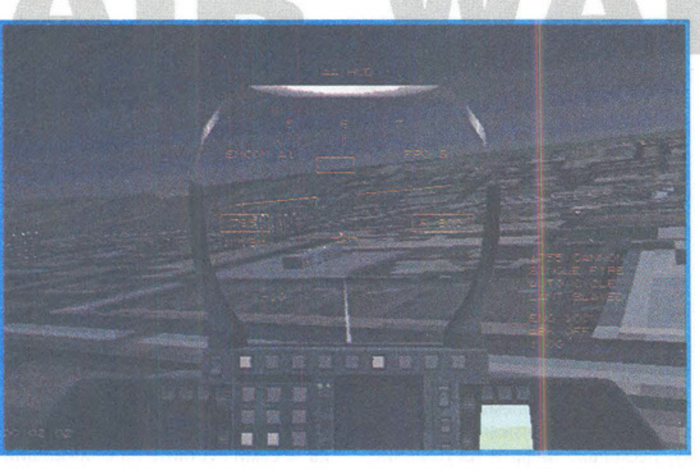
Сюда относятся миссии, тренирующие ваше умение взлетать, приземляться и заправляться в воздухе.

**ВЗЛЕТ**

Взлететь, как всегда, просто. Выключите тормоза (клавиша **B**), включите двигатели (**[** и **]**) и выезжайте на взлетную полосу, установив тягу приблизительно на 55 %. Для того чтобы управлять самолетом на земле, пользуйтесь рулями поворота. Это клавиши **,** (запятая) и **.** (точка). Затем взлетайте. Если вы находитесь около начала полосы, то ставьте тягу на 100 %, если же по каким-то причинам взлетаете с ничтожного пятачка, то включайте форсаж. Учтите только, что на форсаже топливо сгорает чрезвычайно быстро.

Если в режиме кампании вы проходите миссию вместе с напарником, то лучше подождать его. Вызовите по первому каналу диспетчера аэропорта и узнайте у него время взлета, затем, дождавшись нужного момента, выезжайте на полосу. В противном случае вам придется либо ждать своего спутни-

AIR WAR



ка в воздухе, сжигая при этом топливо, либо лететь одному.

**ПОСАДКА И АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА**

Не зря в тренировочных миссиях столько внимания уделено аварийной посадке – во время игры в кампании полученные навыки очень и очень пригодятся.

Итак, допустим, что вы подходите к аэропорту. Прежде всего нужно вызвать диспетчера по первому каналу и запросить разрешение на посадку. Вам будет указан номер полосы и скорость и направление ветра. Если вы не в курсе, то объясню: обычно номер полосы обозначает ее направление с точностью до 5 градусов. Если номер полосы, например, 36, это значит, что направлена она на 360 градусов, то есть точно на север, и, соответственно, другой конец полосы будет носить номер 18.

Во всем цивилизованном мире используется система инструментальной посадки (или, попросту говоря, метод посадки по приборам). Заключается она в том, что на дальнем конце полосы стоит узконаправленный радиомаяк. Летчик, заходящий на посадку и принимающий сигнал этого маяка, может с легкостью определить свое отклонение от глиссады, т. е. идеальной траектории снижения самолета. Вам не придется разбираться с приборами и частотами маяков, просто над полосой, на которую вам предстоит сесть, появится ряд прямоугольников, помогающих вам без проблем зайти на полосу и приземлиться. Стремитесь пролететь в центре каждого прямоугольника и держите в обзоре дальний конец полосы.

При виде из шлема над индикаторами скорости и высоты появятся сообщения «FAST-EVEN-SLOW» и «HIGH-LEVEL-LOW» соответственно. Они показывают вашу скорость/высоту относительно идеальной. При касании полосы желательно иметь скорость 150–170 knots. Не забудьте выпустить шасси. Если шасси не выходят и садиться приходиться на брюхо, то скорость должна быть минимальной. Если же они исправны, то самолет должен вначале дотронуться до земли задними, а уж потом передними шасси. Если все произойдет наоборот, то в лучшем случае вы отделаетесь легкими травмами, в худшем – вам придется объясняться с апостолом Петром.

При посадке очень полезны воздушные тормоза (клавиша **B**). Удобно садиться при оборотах 50–55 %. Если же посадка производится по методу «teardrop», использующемуся при вражеской атаке и заключающемуся в резком заходе на полосу на очень малом расстоянии от нее, то лучше вообще выключить двигатели. То же самое нужно сделать при неисправной гидравлике, когда не работают воздушные тормоза.

Если в самолете отказал двигатель, то ни о чем не беспокойтесь – лишь бы до полосы дотянуть. Если отключилось электричество, то садиться придется без системы инструментальной посадки, без индикаторов высоты и скорости. Обычно электричество отказывает последним, и сажать настолько неисправный самолет вам придется нечасто.

**ДОЗАПРАВКА В ВОЗДУХЕ**

Сперва узнайте у AWACS-а, где ближайший заправщик (AWACS вызывается по третьему радиоканалу). Затем приблизьтесь к заправщику, вызовите его по четвертому каналу и запросите разрешение подсоединиться. Вам будет сброшен шланг, ловите его и получайте свое топливо.

Если же вы никак не можете состыковаться со шлангом, то можно





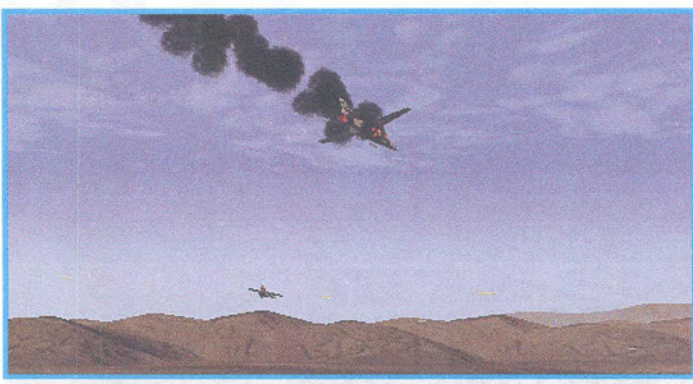
попросить сделать это автопилот (**0** на цифровой клавиатуре, затем выберите мышкой кнопку «Auto» и включите кнопку «Refuel»).

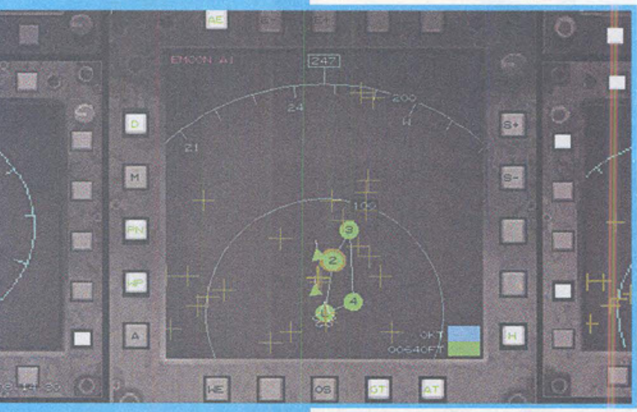
## ОРУЖЕЙНАЯ ПОДГОТОВКА

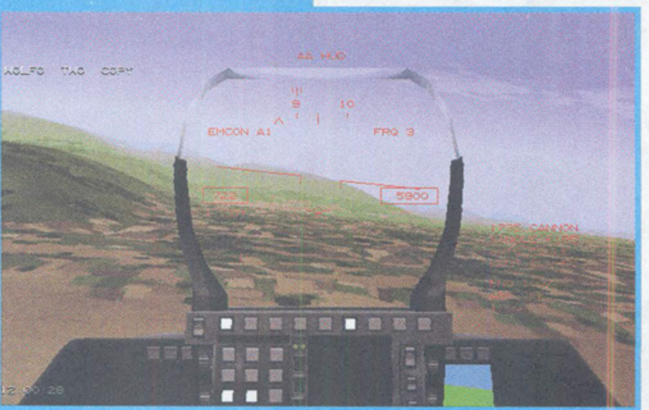
Эти миссии научат вас основам дальнего боя, использованию ракет земля–воздух и бомб.

**AMRAAM** – ракеты типа воздух–воздух поставляются в двух модификациях: AMRAAM-120C и AMRAAM-120R. Первая имеет эффективную дальность 33 мили, вторая – 44. Кроме того, второй вариант быстрее. За все надо платить – 120R помещается на истребитель меньше, чем 120C.

Наведение предельно просто. Выберите нужный тип ракет при помощи клавиши **Enter**. Составьте список целей клавишей **T** и выберите при помощи **X** и **C** нужную. При составлении списка приоритетность цели определяется по принципу: положение относительно истребителя/дальность, т. е. очень вероятно, что самой приоритетной будет выбрана цель, которую вы держите на прицеле. По умолчанию при пуске ракеты автоматически выбирается следующая цель – это позволит вам быстро выпустить несколько ракет по разным самолетам и уйти.







При виде из шлема справа снизу вы увидите вертикальную полоску, несколько цифр и треугольник, ползающий вверх-вниз. Цифры – расстояние до цели. Полоска – радиус действия ракеты. Треугольник – вражеская цель. Когда треугольник достигает полоски, появляется надпись «Shoot» и возможность выпустить ракеты. Неподалеку от цели вы увидите небольшой квадратик. Он обозначает направление, в котором лучше всего пустить ракету, учитывая данную скорость и направление самолета.

У атаки с каждой стороны есть свои плюсы. Если бьете в бок противника, то есть надежда, что он проигнорирует предупреждение и нарвется прямо на ракету. Если бьете в хвост, то очень велика вероятность попасть, хотя противник и будет пытаться уклониться от ракеты. Если бьете в лоб, то велика вероятность как попасть, так и получить в нос вражеской ракетой.

**AIM-9x Sidewinder** – ракета воздух–воздух предназначена для ближнего (до 10 миль) боя. Она достаточно быстра и использует тепловую систему наведения. Лучше всего ею бить в сопла противника, хотя и удар в лоб зачастую очень эффективен. Неэффективно бить в бок – враг наверняка знает о вас и будет маневрировать.

В целом наведение и запуск Sidewinder осуществляется так же, как и AMRAAM.

**Пушка** – великолепная двадцатимиллиметровая пушка M61A2 с шестью стволами и 1750 патронами к вашим услугам. Желательно поймать противника в конечную точку тянущейся за прицелом змейки. Пушка очень хорошо подходит для борьбы с вражескими бомбардировщиками (например, Су-25) и обстрела наземных объектов. Если же предстоит драться с истребителями, то стоит задуматься – а не лучше ли под шумок улизнуть? Стоит ли овчинка выделки? Лучше попросите AWACS послать кого-нибудь задержать противника, а сами слетайте на ближайший аэродром союзников за ракетами.

**AGM 65G Maverick** – очень эффективная ракета воздух–земля. Эффективная дальность – 15 миль. Выбирается при помощи клавиши **Backspace**. Наводится и выстреливается так же, как и любая ракета воздух–воздух. Старайтесь на прижиматься к земле при запуске ракеты, иначе она может просто не долететь.

**AGM 84A Harpoon** – ракета, предназначенная для борьбы исключительно с надводными целями. Дальность – 74 мили. Выбор цели и запуск производится так же, как и с другими ракетами. Лучше всего стрелять с максимального или среднего расстояния на низкой или средней высоте.

**AGM88 HARM** – эта ракета настраивается на излучение вражеского радара и используется в основном для борьбы с системами ПВО. Дальность – 15 миль. Когда вражеский радар включается, его положение запоминается даже при условии, что он будет моментально выключен. На деле наведение и пуск HARM производится аналогично другим ракетам. Стрелять лучше всего со средней или большой высоты. Возможными целями являются любые наземные цели, оборудованные радаром (корабли, радары раннего оповещения, системы ПВО).

**JDAM** – самонаводящаяся бомба, несущая приемник системы глобального ориентирования GPS в своей хвостовой части. Цели намечаются перед вылетом. Для запуска сначала выберите JDAM при помощи клавиши **Backspace**, а затем летите в направлении цели и стреляйте при появлении надписи «Shoot».

Дальность стрельбы зависит от скорости и высоты полета. В среднем, если вы летите на высоте 500 футов, то дальность будет около ми-

**ПРОДОЛЖЕНИЕ на стр. 81**

## ВЫПУСК 1

AGE OF EMPIRES
ALIEN EARTH
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
DIABLO: HELLFIRE
DUNGEON KEEPER
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY
QUAKE II
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
SID MEIER'S GETTYSBURG
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY
STARCRAFT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME
THE NEVERHOOD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER 2
U.F.O.s
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136 ИГР




## ВЫПУСК 2

ARMOR COMMAND
BATTLEZONE
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
DEATHTRAP DUNGEON
DINK SMALLWOOD
DREAMS TO REALITY
FAIRY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD
FIGHTING FORCE
HEART OF DARKNESS
IMPERIALISM
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
MORTAL KOMBAT 4
OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY
OUTWARS
PANZER COMMANDER
REMEMBER TOMORROW
SANITARIUM
TEX MURPHY: OVERSEER
TUROK: DINOSAUR HUNTER
UBIK
UNREAL
WARHAMMER: DARK OMEN
WET – THE SEXY EMPIRE
X-COM: INTERCEPTOR
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР




# БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в редакции, предварительно позвонив по тел. (095) 279-16-62



*Евгений Ласточкин*

# FULL THROTTLE

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | LucasArts |
| ИЗДАТЕЛЬ | LucasArts |
| ВЫХОД | июнь 1995 |
| ЖАНР | великий квест |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ |

Операционная система – DOS

Процессор – 386 и выше

Оперативная память – 8 Мб

Привод CD-ROM – двухскоростной






**Full Throttle по праву считается одним из лучших «несерьезных» квестов. Сделан он как превосходный мультфильм, и хотя после его выхода в свет прошло уже довольно много времени (по меркам индустрии компьютерных игр), смотрится игра и сейчас отлично. Как говорится, настоящее качество от времени не тускнеет. Расхваливать Full Throttle мы тоже не будем – он в этом и не нуждается. Это – ИГРА. И этим сказано все.**

**Итак, для тех, кто еще не играл в сие замечательное произведение игрового искусства или же когда-то играл, но не смог сам дойти до победы, я расскажу, как это сделать. А те, кто собственноручно сумели его пройти (не сомневаюсь, что таковых большинство), пусть просто вспомнят то время, когда они были поглощены самым важным делом на свете – спасали последний в США завод по производству мотоциклов от... Впрочем, не надо портить удовольствие тем, кто еще не играл в Full Throttle.**

**Управление в игре производится мышью и при помощи специального меню, которое состоит из руки (ударить или взять), сапога (пнуть), рта (поболтать и обругать) и глаз (посмотреть, где и что можно взять, ударить, пнуть или обругать). Правой кнопкой мыши вы вызываете сумку (inventory). Во время поездок мотоциклом управляйте мышью либо с помощью клавиатуры. Мышь: правая кнопка – смена оружия, левая – удар. Клавиатура: стрелки – управление, Ctrl – удар.**

**Итак, в недалеком будущем, где-то в Техасе... А может быть, и не в Техасе... А может, в далеком будущем...**



## БАР

Вначале вы обнаруживаете себя (то есть Бена) в мусорном ящике, тщетно пытающегося из него выбраться при помощи своих кулаков. Ударьте рукой по крышке бака и вылезайте. Удостоверьтесь, что в этой помойке ничего полезного нет, и выходите во двор. Перед входом в бар «Kick Stand» стоит ваш мотоцикл, но ключей у вас нет. Бар закрыт. Обратите особое внимание на название бара. Воздействуйте на дверь соответственно его названию (пните), и дверь откроется. Заходите внутрь и попытайтесь узнать у бармена, что с вами случилось. Бармен окажется не очень-то разговорчивым. Чтобы развязать ему язык, подергайте за кольцо в носу, и он с удовольствием отдаст ключи от вашего мотоцикла. Посмотрите на картинки на стене, на чучело барсука, на игровые автоматы, пните пианино... Теперь садитесь на свой мотоцикл – и вперед! По пути попадется рокер из другой банды. Укажите ему его место, надавав тумаков. Пусть больше не обгоняет. После победы над рокером вам вздумалось полихачить, и во время одного из пируэтов у мотоцикла прямо на ходу отвалилось переднее колесо. Затем искры, грохот... и, наконец, мотоцикл взрывается! Бен не помнит, сколько он пролежал на обочине без сознания, помнит только, как кто-то остановил машину и сфотографировал его рядом с обломками мотоцикла. Бен придет в себя в каком-то помещении, напоминающем гараж.

## ЗНАКОМСТВО С MAUREEN

Поговорите со своей спасительницей, ее зовут Maureen и она работает автомехаником. Она расскажет вам о себе и пообещает починить ваш мотоцикл (причем бесплатно, что в Америке попахивает чем-то подозрительным), который, как ни странно, остался почти цел. Расспросите ее поподробнее, какие запасные части вам нужно найти и где. Возьмите справа шланг (hose) и канистру (gas tank). Выйдите на улицу, поговорите с репортером (Miranda). Бен расскажет ей, что на его банду устроили засаду где-то здесь, на ближайшем шоссе. По-



просите разрешения воспользоваться ее машиной. Она вроде бы согласится поехать с вами. Вот ведь вредная репортерша: как только вы отвернулись, она скрылась и даже не попрощалась. Ну да ничего, она еще пожалеет, что не взяла Бена с собой. Итак, вам надо найти газовую горелку (torch), переднюю вилку (fork) и бензин.

## ГОРЕЛКА

С горелкой проще всего – ее стащил один житель городка, Todd, живущий в передвижном трейлере на окраине города. Идите к трейлеру. Но так как Todd не признает свою вину и даже позволяет себе нахамить через дверь, то придется применить физическую силу. Выбейте дверь ногой именно в момент, когда Todd отвечает вам, чтобы его стукнуло дверью посильнее. Он потеряет сознание. На левой стене откройте шкаф, возьмите отмычку (lockpick). На дальней стене – холодильник (refrigerator), откройте его и возьмите мясо. Справа есть место, ведущее в подвал. Забирайте горелку, заодно можно поприкалываться над фигурами. Возвращайтесь к Maureen и отдайте ей свою находку.

## БЕНЗИН

Отправляйтесь к башне с бензином, откройте навесной замок (lock) при помощи отмычки. Возьмите замок с собой. Попытайтесь дотронуться до лестницы. Завоет сирена, Бен сразу же спрыгнет с лестницы и побежит. Полицейские прилетят, постреляют маленько и улетят. Этот маневр можно повторять сколько угодно, а результата все равно не будет, как, впрочем, и бензина. Включив сигнал тревоги, быстро спрячьтесь за большую цистерну на заднем фоне, что рядом с башней. Полицейские начнут искать вас, но не найдут и будут ломать голову, кто же дал сигнал тревоги. Затем посадят свой летательный аппарат рядом с башней и полезут наверх в надежде задержать вас на месте преступления. А вы в это время тихо подойдите к летательному аппарату. Откройте крышку бака, подействуйте на него шлангом, затем канистрой. Не течет? Воздействуйте на шланг ртом! Когда канистра заполнится, полицейские заметят вас внизу и начнут спускаться. Убегайте как можно скорее и возвращайтесь к Maureen.

## ВИЛКА

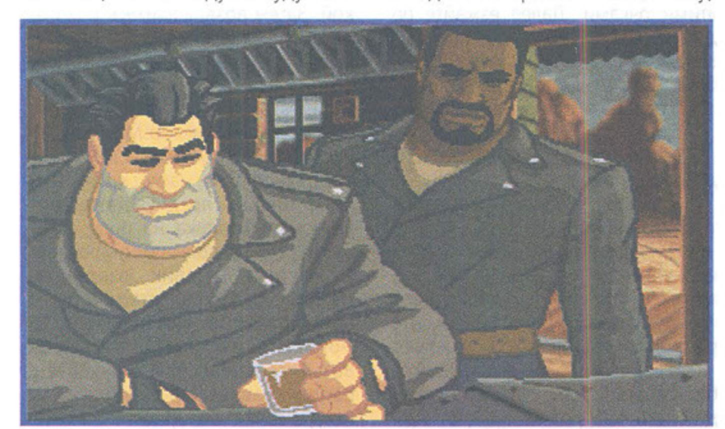
На окраине города есть свалка, там и можно достать почти новую переднюю вилку. Идите к воротам свалки, там вы увидите цепь, выходящую с противоположной стороны стены. Можно, взявшись за цепь, поднять тяжелые ворота, но как только вы ее отпустите, ворота сразу же опустятся. Для решения этой проблемы закройте ворота замком и затем спокойно забирайтесь по стене на свалку. Самые наблюдательные, должно быть, заметили рядом с трейлером большие мешки с песком и кучу в песочнице, которые, по мнению Бена, говорят о присутствии большой собаки. Но в трейлере собаки не было, значит... Наверное, она должна охранять свалку. Спрыгните внутрь и попробуйте взять из кучи мусора нужную вам переднюю вилку. Ага, покусали вас? Так вам и надо! Прыгайте вниз и идите вправо, пока не найдете несколько машин и собаку, бросьте мясо в любую машину (лучше в ближайшую, сиреневого цвета) и идите назад. Надо найти вход в подъемный кран. Для этого вернитесь на стену, откуда вы его увидите, а затем, спустившись, подойдите к концу экрана и забирайтесь наверх. В кабине крана перед вами два рычага и кнопка. Нажмите на кнопку. Средним рычагом наведите электромагнит на машину, в которую вы бросили мясо и где собачка его сейчас кушает. Левым рычагом опустите магнит вниз и поднимите машину повыше. Теперь можете спокойно брать вилку в куче деталей.

## УБИЙСТВО

За это время Maureen полностью починила ваш мотоцикл и ждет, когда вы придете. Вы с ней поговорите и узнаете, что она дочка магната по имени Малькольм Корлей. Она расскажет вам историю своего счастливого детства. Вспомнит свой первый мотоцикл, вспомнит, как папаша ласково называл ее Diapered Dynamo (динамо в пеленках). Потом запускайте двигатель и поезжайте вправо по дороге. Там вы обнаружите кучу полицейских, безуспешно пытающихся отыскать вас. Для того чтобы дорога стала свободной, нужно вернуться к башне с бензином и снова запустить сигнализацию. Полицейские решат, что вы вернулись к башне, и устремятся за вами. А вы в это время спокойно проезжаете дальше по дороге. Потом вы догоните лимузин и свою банду. Но будет уже поздно. Коварный Рипбургер убивает президента «Corley Motors», но репортерша Miranda успевает сфотографировать момент убийства. К сожалению, охранник тут же поймал ее и отобрал фотоаппарат. Умирающий президент просит Бена обнародовать завещание, спрятанное в сейфе на заводе, а также найти его племянницу, которую зовут Maureen. Бен едет спасать Maureen. Приехав, вы увидите обломки в правом нижнем углу. Там лежит разбитый фотоаппарат и фотография, которая раньше висела в гараже. Возьмите ее и поезжайте в бар.

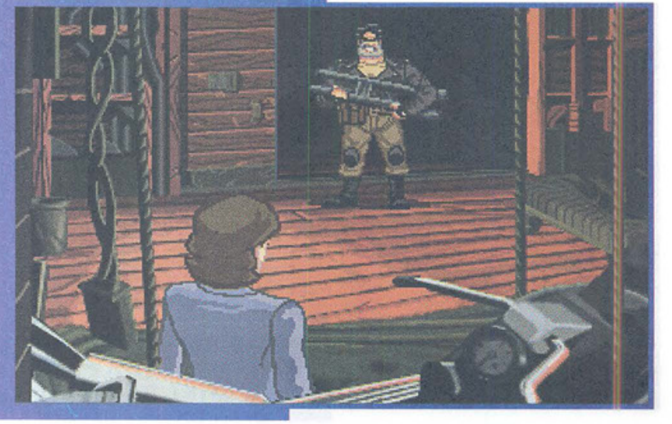
## КОНТРАБАНДА

Заходите в бар. Из телевизионных новостей вы узнаете, что Рип-





бургер свалил вину убийства на вас и вашу банду. Теперь вас разыскивает вся полиция, а ваша банда задержана. За столиком сидит водитель грузовика, перевозящий удобрения. Он играет с ножом. Если вы тоже хотите потыкать ножом в стол, то для этого надо несколько раз попросить его разрешить вам попробовать. Поговорите с ним и попросите провезти себя и ваш мотоцикл тайком через блокпосты. Он откажется. Помните, где вы были в начале игры? Правильно, в баке. Идите туда, там вы найдете репортершу, которая даст вам удостоверение полицейского (фальшивое). Дайте водителю это удостоверение, и он согласится провезти вас вместе с мотоциклом через полицейские посты, прямо к норковой ферме (mink farm). Но, приехав, он снимет с вашего мотоцикла топливный шланг. Новый вы сможете найти в здании, где жила Maureen. Для этого идите в маленькую дверь в правом углу. Вы в комнате, под подушкой есть монтировка (tire iron), берите ее. Монтировкой откройте сундук – и шланг ваш. Тут Maureen на мотоцикле выезжает из гаража, включает ускорители и мгновенно скрывается в туче пыли. Бен бросается в погоню, но только вы ее и видели. Она сняла деталь с вашего ускорителя так как посчитала вас убийцей своего отца. В это время грузовик атакует самая злая и безжалостная мотобанда «Пещерных рыб» (Cavefish). Они устремятся за ним в погоню, и, чтобы оторваться от них, от грузовика надо отцепить прицеп с удобрениями. Но это не спасает: граната прицеплена, грузовик, охваченный пламенем, въезжает на мост через ущелье и взрывается. Естественно, мост взрывается вместе с ним. Но Maureen успевает проскочить через мост до взрыва. Вам тоже необходимо перебраться на другую сторону. Поезжайте к мосту и прочитайте плакат. Там написано, что некий смельчак, воспользовавшись трамплином и усовершенствовав свой мотоцикл, совершил прыжок через это ущелье. Бен надеется что ему удастся повторить этот героический поступок, но для этого нужен трамплин (ramp), управляемый авиационный твердотопливный реактивный ускоритель (rocket booster) и вентилятор (fan). Если вы поедете по дороге в обратную сторону от моста, за вами погонится автомобиль на воздушной подушке. Убежать от него можно, только свернув на какую-нибудь боковую дорогу. Езжайте к брошенному прицепу с удобрениями. Возьмите немного удобрений (fertilizer) с собой. Воздействуйте на колесо прицепа монтировкой, а потом подействуйте рукой на прицеп. Он перевернется, и ловушка готова. Езжайте обратно, и пусть авто погонится за вами. Спокойно проезжайте прямо, а когда оно будет проезжать прицеп, удобрения закроют обзор водителю и он врежется в скалу. Приедет Рипбургер и заберет шофера с собой, а вы подъезжайте к разбитой машине и воздействуйте монтировкой на заднее крыло. Там вы найдете вентилятор для мотоцикла. Приделайте его к байку.



## КАНЬОН

Сверните на дорогу в каньонах (Mine Road 4). Теперь вам предстоит использовать всю свою ловкость и силу, чтобы найти трамплин и ускоритель. Сначала вы встретите бывшего главаря вашей банды по имени Father Torque. Поговорите с ним, и он скажет вам, что трамплин находится в секретном убежище банды Cavefish. Оказывается, все рокеры этой банды слепые, а видят они только благодаря своим инфракрасным очкам. Чтобы найти вход в убежище, нужно завладеть этими очками. Далее езжайте по дороге и вступайте в бой с представителями самых разных рокерских банд. После каждой победы оружие соперника становится вашим.

Советы.

1. Девушку с бензопилой закидывайте удобрениями.

2. Рокера с доской распиливайте бензопилой.

3. Ваша цель – парень-байкер из банды Vultures, без оружия, все время старающийся уехать от вас при помощи ускорителя. Не ждите разговоров, бейте его сразу цепью.

4. Самый сложный соперник – байкер из банды Cavefish, победить его невероятно трудно. При приближении к его транспортному средству на дорогу, прямо под колеса вашему мотоциклу, выливается масло, после чего вы теряете управление и оказываетесь на обочине. Приходится начинать все сначала. Сбросить его с мотоцикла лучше всего, используя длинную деревянную палку, и бить, когда он поднимает голову. Двух последних надо забить обязательно.

Надевайте очки (правой кнопкой мыши) и ищите вход в убежище. Как только в левом нижнем углу загорается надпись «Пещера» (Cave), нажимайте левую кнопку – и вы уже там.

## ПЕЩЕРА

Езжайте вперед, там вы найдете трамплин. Подействуйте на него два раза рукой, и он будет прицеплен к вашему мотоциклу. Не пытайтесь пробраться в их храм, там очень сильное магнитное поле. Езжайте обратно. Рокеры заметят пропажу трамплина и кинутся в погоню. Убежать от них не удастся, все равно догонят и увезут трамплин обратно. Вас они не заметят, потому что вы спрятались за скалой. Они посчитают, что трамплин понадобился духу того самого гонщика, прыгнувшего через каньон. Нужно сделать вот что: заберите трамплин, на следующем экране отцепите его и оставьте на дороге. Рокеры погонятся за вами, вылетят из поворота, не смогут затормозить и рухнут в пропасть. Уезжайте с трамплином и прыгайте через мост.

## НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ МОСТА

Благополучно перепрыгнув ущелье и подъехав к заводу «Corley Motors», слезайте с мотоцикла и идите вниз по дороге к продавцу сувениров. Поговорите с ним. Когда он отвернется, хватайте желтого кролика, воздействуя на него рукой. Затем возвращайтесь к мотоциклу и езжайте вверх по дороге, сквозь пролом в ограждении. Там вы увидите убежище мотобанды Vultures, к которой, как окажется потом, и принадлежит Maureen. Но путь ко входу в убежище лежит через ровное поле, насчет которого у Бена плохие предчувствия. Используйте кролика на поле. Окажется, что это поле заминировано. Несчастный кролик взорвется. Нужно подобрать оставшиеся от него батарейки. Возвращайтесь на мотоцикле к продавцу сувениров. Возьмите джойстик и поиграйте с радиоуправляемой машинкой. Когда запас батареек иссякнет,

вставьте свои, оставшиеся от кролика, и направьте машинку в закрытый выход стадиона. Продавец побежит за ней и будет где-то там очень долго. Тем временем вы, оставшись один на один с сувенирами, берите коробку с кроликами и возвращайтесь на мотоцикле к минному полю. Используйте коробку с кроликами на минном поле и сразу же соберите как можно больше кроликов. Используйте одного кролика и пройдите по его следам, затем используйте другого и снова продвигайтесь вперед. Действуйте так, пока не перейдете на другую сторону поля.

## БАНДА VULTURES

Когда вы перейдете на другую сторону, вас поймают рокеры банды Vultures, среди которых и Maureen. Но хуже всего, что она считает вас убийцей ее отца. Члены банды решают вас казнить. Нужно сказать фразы вот в такой последовательности: Let me go or else, I'll call you names, Diapered Dynamo. Вас сразу признают и попросят прощения. Далее Maureen расскажет вам, что сегодня на стадионе состоится шоу, напоминающее наши «Гонки на выживание». Призом будет мотоцикл, который Maureen собирала в детстве со своим отцом. Вы, конечно, в них будете участвовать.

## АВТОМОБИЛЬНАЯ ВОЙНА

Итак, вы в красной машине стараетесь пробраться к машине Maureen, но тщетно, потому что ее охраняют люди Рипбургера в синей машине. К тому же вам мешают еще две машины. Вот победный план ваших действий: прыгните с левого трамплина на коричневую машину, после этого отбуксируйте ее к правому трамплину. Сбросьте ее оттуда и затем прыгните сами. Ваша машина и машина Maureen столкнутся, как и предусмотрено планом. Последует взрыв, Maureen благополучно катапультируется на трибуны. Затем ваша одежда загорится, но, благодаря огнеупорному покрытию, вреда вам не будет. Перебирайтесь на коричневую машину и, улучив момент, перепрыгивайте на их синюю машину. Когда они будут проезжать мимо вашей полыхающей машины, спрыгивайте и бегите в самый центр огня. Они поедут за вами и будут думать, что все кончено. Но вот их машина загорелась и взорвалась. Пробегите перед трибунами, они загорятся и люди начнут выбегать со стадиона. Воспользовавшись суматохой, Vultures украдут призовой мотоцикл.

## ЗДАНИЕ «CORLEY MOTORS»

Затем возвращайтесь в пещеру. Посмотрите на детали на полу. Найдите число, написанное на карбюраторе (шестизначное) – это и есть шифр к сейфу. Maureen расскажет вам о входе в кабинет ее отца. У завода сбоку вход, туда нам и надо. Когда все четыре счетчика замолчат, надо пнуть ногой стену на расстоянии приблизительно 1/4 экрана от правой границы. Откроется люк, спуститесь, и вы окажетесь в кабинете президента компании. В сейфе наберите шифр, который вы увидели на детали (154492 – если кто не увидел) и нажмите кнопку MXC. Сейф откроется, и там вы найдете завещание президента и его пропуск.

## ВЕЛИКАЯ СИЛА КИНО

Идите в следующую комнату, там три двери. Для прикола зайдите в среднюю и несколько раз послушайте слова. Действуйте на кодовый замок карточкой доступа, и вы окажетесь в будке киномеханика. Оказывается, Рипбургер уже начал презентацию по поводу будущего корпорации «Corley Motors». Там, на проекторе, два рычага. Один (ближний) – яркость, второй – скорость. Первый вам надо поднять вверх два раза, а второй опустить один раз. Пленка сгорит, а вместе с ней испортится и кинопроектор. Тем временем изза вынужденного перерыва презентации Рипбургер попытается вспомнить какой-нибудь анекдот для волнующихся зрителей, а в проекционную придет механик и будет чинить аппарат. Вы спокойно идите в соседнюю комнату и используйте снимки убийства на другом проекторе. Таким образом зрители узнают, кто убил президента. Maureen выходит на сцену и объявляет, что она, согласно завещанию, становится президентом корпорации. Рипбургер намеревается убежать на грузовике, и Бен с Maureen бросаются в погоню.

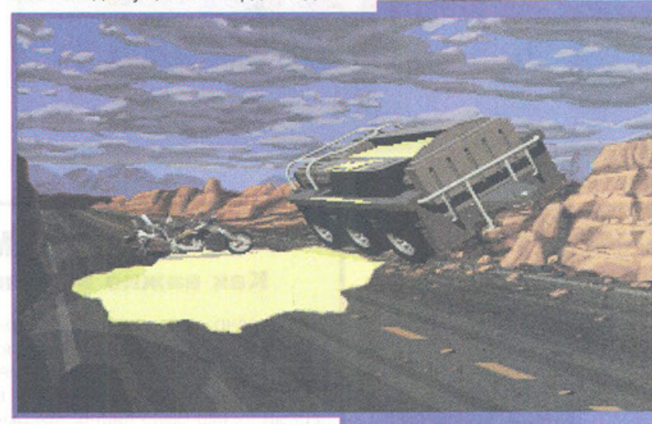
## ПОГОНЯ

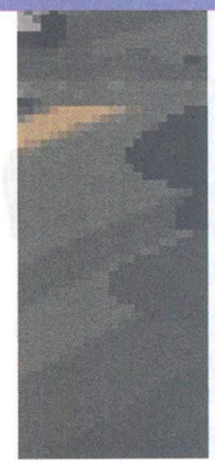
После того как вы залезли на грузовик, воздействуйте рукой на решетку радиатора, а затем и на капот грузовика, закрыв таким образом водителю весь обзор. Когда Рипбургер будет пытаться достать вас тростью, отберите ее и затем используйте ее на вентиляторе. На грузовике перед вами окажутся четыре шланга. Подействуйте монтировкой на место крепления дальнего шланга. Подача бензина прервется, грузовик начнет тормозить. Но тут к вам на помощь прибудет грузовой самолет. У самолета откроется люк, куда и попадёт грузовик.

## САМОЛЕТ

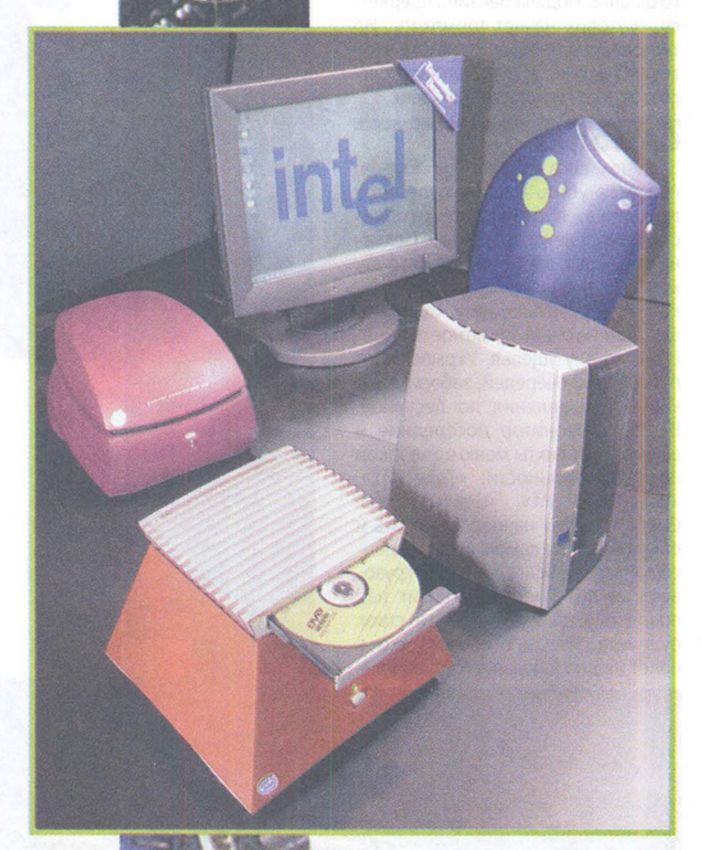
Итак, вы в самолете. Рипбургер пытается убить вас из пулеметов грузовика, в результате самолет становится неуправляемым. Сохранитесь. Если вы не остановите эту махину, которая несется по направлению к разрушенному мосту, то вас ждет не очень приятное путешествие ко дну ущелья. Укрываясь от пулеметных очередей, заберитесь в кабину управления по лестнице. Включите монитор посередине и выбирайте пункты меню вот в такой последовательности: «Take off», «Post take off», «Gear», «Raise Gear». Самолет начнет тормозить и остановится на самом краю, балансируя только благодаря весу грузовика. И вот Рипбургер висит над пропастью, зацепившись за ствол пулемета. Чтобы отправить его в полет на дно ущелья в гордом одиночестве, осторожно заберитесь в кабину грузовика, включите монитор и выбирайте пункты меню: «Main Menu», «Defense», «Machine Guns», «Control», «System off». Рип улетел! Но самолет уже охвачен огнем и вот-вот тоже рухнет вниз. Быстро забирайтесь в дыру под грузовиком. Что же Бен ищет взглядом? Правильно, мотоцикл! Посмотрите налево – вот он, стоит и ждет своего хозяина. Садитесь, врубайте двигатель на полную мощность и выбирайтесь из этого огненного ада. Посмотрите конечный мультфильм, он стоит того.

Да и песню послушайте.





# COMDEX FALL '98




На сентябрьском Intel Developer's Forum компания Intel объявила об инициативе PC Ease of Use, целью которой является создание новой компьютерной платформы – лучше, проще и эффективнее. На выставке Comdex Fall '98 в рамках этой инициативы Intel представила свои футуристические Concept PC. Вполне возможно, что через несколько лет на наших столах появится нечто подобное.

***

3Dfx Interactive Inc. представила на выставке Comdex Fall '98 графические чипы Voodoo 3 – новое поколение 128-разрядных 2D/3D графических ускорителей Voodoo Banshee, ранее известное под названием «Avenger». Было представлено две версии – Voodoo 3 2000 и Voodoo 3 3000. Обе они поступят на рынок во втором квартале следующего года.

Тактовая частота чипа Voodoo 3 2000 составит 125 МГц, встроенного RAMDAC – 300 МГц. Для серии 3000 эти цифры составят 183 и 350 МГц. Компания оценивает производительность Voodoo 3 3000 цифрой 7 млн. треугольников и 360 млн. текселей в секунду, а Voodoo 3 2000 – 4 и 350 млн. соответственно.

Чипы будут содержать 2 млн. транзисторов. Производительность процессора с двумя 32-разрядными конвейерами составит 100 млрд. операций в секунду. Обе версии поддерживают bump mapping и однопроходную трилинейную фильтрацию за один такт. Также чипы Voodoo 3 имеют интегрированный цифровой видеовыход стандартов NTSC и PAL. Интерфейс – 2X AGP, в следующих версиях (Voodoo 3 4000 должен выйти во второй половине 1999 года) планируется 4X AGP. Цена Voodoo 3 2000 и 3000 составит 35 и 45 долл. в партии 10 тыс. шт.

В дальнейшем 3Dfx планирует выйти за пределы сегмента игровых ускорителей и занять место в том числе и на рынке мобильных и портативных компьютеров.

***

На выставке Comdex Fall 98 в Лас-Вегасе свои новые продукты показывали также компании S3, Trident, Nvidia и Hitachi.

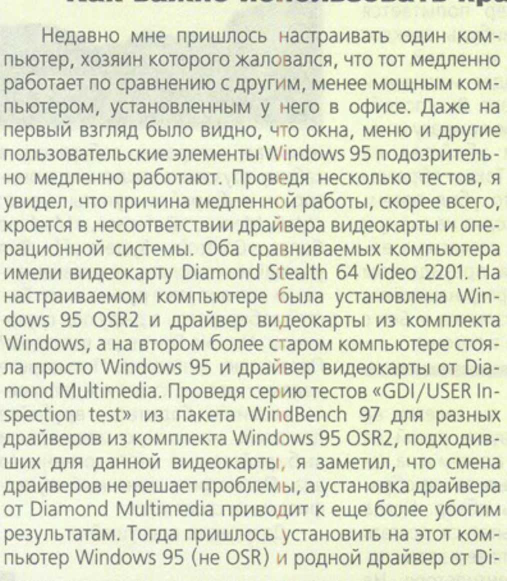
S3 Inc. представила предварительный образец 2D/3D ускорителя «Savage 3D-2».

Hitachi Ltd. анонсировала «медиа-процессор» MAP 1000 для игровых приставок и «set-top boxes», разработанный фирмой Equator Technologies Inc. Hitachi будет про-



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

### Как важно использовать правильный драйвер видеокарты



Недавно мне пришлось настраивать один компьютер, хозяин которого жаловался, что тот медленно работает по сравнению с другим, менее мощным компьютером, установленным у него в офисе. Даже на первый взгляд было видно, что окна, меню и другие пользовательские элементы Windows 95 подозрительно медленно работают. Проведя несколько тестов, я увидел, что причина медленной работы, скорее всего, кроется в несоответствии драйвера видеокарты и операционной системы. Оба сравниваемых компьютера имели видеокарту Diamond Stealth 64 Video 2201. На настраиваемом компьютере была установлена Windows 95 OSR2 и драйвер видеокарты из комплекта Windows, а на втором более старом компьютере стояла просто Windows 95 и драйвер видеокарты от Diamond Multimedia. Проведя серию тестов «GDI/USER Inspection test» из пакета WindBench 97 для разных драйверов из комплекта Windows 95 OSR2, подходивших для данной видеокарты, я заметил, что смена драйверов не решает проблемы, а установка драйвера от Diamond Multimedia приводит к еще более убогим результатам. Тогда пришлось установить на этот компьютер Windows 95 (не OSR) и родной драйвер от Diamond Multimedia. Результаты того же теста в новой конфигурации были просто ошеломляющими. При выполнении некоторых операций быстродействие видеосистемы поднялось в 1,2–1,3 раза, а для всех оставшихся операций быстродействие видеосистемы поднялось в 1,8–2 раза. Таким образом, стало видно, что Windows 95 и Windows 95 OSR2 – очень разные операционные системы, и что хорошо для Windows 95, может быть плохо для Windows 95 OSR2.

Тестируемый компьютер имел конфигурацию:
Процессор – Pentium 150
Память – SDRAM 16 Мб
Видеокарта – Diamond Stealth 64 Video 2201 (2 Мб)
Материнская плата – EliteGroup P5VX-Be
Жесткий диск – Fujitsu M1636TAU емкостью 1,2 Гб

Второй компьютер имел конфигурацию:
Процессор – Pentium 100
Память – EDO DRAM 16 Мб
Видеокарта – Diamond Stealth 64 Video 2201 (2 Мб)
Материнская плата – на чипсете Intel 440FX
Жесткий диск – Western Digital WD2850 емкостью 850 Мб

*Дмитрий Орехов*

изводить новый чип. Поставки производителям игровых приставок и, в комплекте с разработанным Hitachi программным обеспечением декодирования сигналов цифрового телевидения, изготовителям должны начаться в конце 1998 года.

Trident Microsystems Inc. демонстрировала анонсированный неделей ранее 2D/3D ускоритель Blade 3D для недорогих PC. Компания заявляет, что Blade 3D, разработанный для API DirectX 6.0 и OpenGL, обеспечит качество, сравнимое с 3D-ускорителями high-end класса. Blade 3D сочетает 128-разрядную шину памяти текстур с 64-разрядной шиной основной памяти, обеспечивает «истинный» 32-разрядный рендеринг высокой точности, mip mapping с 11 уровнями детализации и сглаживание краев (anti-aliasing) для всей сцены. Кроме того обеспечивается однопроходная анизотропная фильтрация и однопроходная однотактная трилинейная фильтрация. Blade 3D также включает программное обеспечение THAMA от Trident для воспроизведения DVD. По сообщениям фирмы, несмотря на то, что Savage 3D от S3 и i740 от Intel Corp. превосходят Blade 3D в тесте 3DWinBench 98, на реальных игровых приложениях заметно его превосходство. Предполагается, что новый чип компании сможет конкурировать с основными поставщиками на рынке дешевых ускорителей. Цена – 17 долл. в партии 10 тыс. шт., начало поставок – первый квартал 1999 года.

Nvidia Corp. объявила линию 64-разрядных 2D/3D микросхем «базового» уровня и минимальной стоимости Vanta, предназначенных для корпоративного рынка, и сообщила, что весной 1999 года выйдет «TNT Release 2», новое поколение Riva TNT «для энтузиастов». Новая микросхема, производимая по технологическому процессу 0,25 мкм, будет иметь производительность вдвое выше, чем современная 0,35 мкм Riva TNT. Другие особенности – от 4 до 32 Мбайт SDRAM или SGRAM памяти для буфера кадров, интерфейс 4X AGP и цифровой выход для ЖК-мониторов.

***

17 ноября компания Advanced Micro Devices Inc. (AMD) начала продажи процессоров K6-2 с тактовыми частотами 366, 380 и 400 МГц по ценам 187, 213 и 283 долл. за тысячу штук соответственно. Compaq Computer Corp. заявила, что будет использовать новые процессоры в своих моделях Presario 1590 и Presario 5100c. Кроме того сообщается, что ведущие тайваньские компании-разработчики и изготовители чипсетов Via Technologies Inc. and Acer Labs Inc. (ALI) разрабатывают наборы микросхем для поддержки выходящего в следующем году микропроцессора AMD K7 с шиной Alpha EV-6 с тактовой частотой 200 МГц (разъем Slot A), который появится в середине следующего года.

***

На Comdex Fall '98 компания Rise Technology Co. сообщила подробности о процессорах, который она планирует выпустить в следующем году. Линия mP6 – это Pentium-совместимые процессоры (разъем Socket 7/Super7)с тактовыми частотами 266, 233 и 166 МГц по ценам 70, 60 и 50 долл. Более мощные процессоры, конкурентоспособные, по заявлениям официальных лиц компании, с процессорами Celeron от Intel, будут представлены в следующем году. Таким образом, Rise делает заявку на рынок базовых ПК и ноутбуков дешевле 1 000 долл.

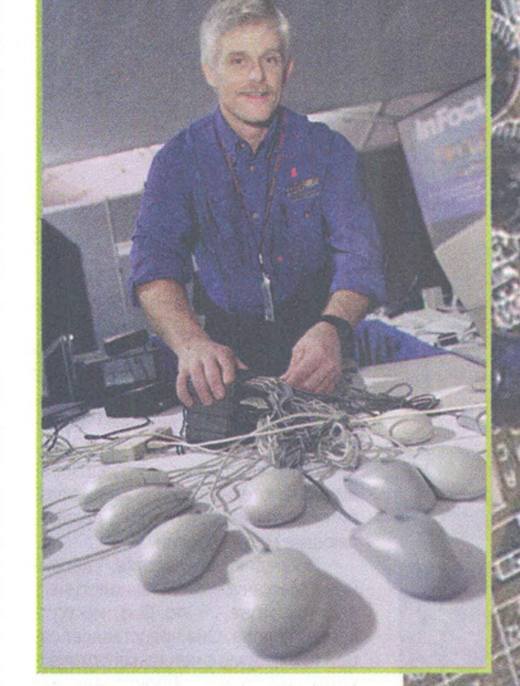
Пока не объявлены ни крупные покупатели процессоров Rise, ни даже то, кто будет производить эти процессоры, т. к. собственных производственных мощностей Rise не имеет. Руководство компании заявляет, что соблюдение тайны – непременное условие успеха.

***

Intel планирует ускорить переход к технологическим процессам с меньшими проектными нормами. Уже в следующем году процессоры для мобильных применений будут выпускаться по технологии с шагом 0,18 мкм. Таким образом, настольные и мобильные компьютеры будут иметь примерно равную производительность. «Преимущества технологии 0,18 мкм особенно будут заметны пользователям мобильных ПК», – заявил Sunlin Chou, вице-президент и генеральный менеджер Intel's Technology and Manufacturing Group. Кроме того Intel планирует повышать производительность своих процессоров, увеличивая число конвейеров в ядре и понижая напряжение питания. «Производственные достижения непосредственно влияют на цену процессоров», – сказал Andy Bryant, финансовый директор компании Intel. Уточнены также планы Intel по выпуску мобильных процессоров. В первом квартале 1999 года будут выпущены 366-МГц Pentium II, а также 266-МГц и 300-МГц mobile Celeron. Новые процессоры от Intel будут использовать технологию, позволяющую им работать быстрее при работе ноутбука от сети и медленнее (а значит, расходуя меньше энергии) при питании от батарей.

***

«Новая старая» технология USB с появлением нормальной поддержки в Windows 98 получила второе рождение. Производители дружно создают все новые периферийные устройства – мыши, клавиатуры, джойстики, колонки, сканеры, принтеры, мониторы с поддержкой USB – и демонстрируют ее возможности: на Comdex инженеры Intel Architecture Lab установили рекорд, подключив одновременно 111 клавиатур, мышей, джойстиков и цифровых камер к одному компьютеру.



***

Датские ученые объявили о создании ими цифрового элемента, в котором изменение двоичного состояния генерируется перемещением единственного атома. Это лишь первая попытка, при которой с помощью сканирующего туннельного микроскопа в условиях высокого вакуума вручную был удален один из двух атомов водорода в молекуле. При этом второй атом получил возможность управляемого перемещения в одно из двух положений. Развитие такой технологии через 10–20 лет может привести к то-



му, что информация, хранимая сейчас на миллионе CD-ROM-дисков, будет умещаться на одном носителе.

***

Шведская компания C Technologies представила устройство для сбора данных C-pen. В корпусе размером немного больше обычной ручки помещается видеосенсор, процессор StrongARM от Intel и 8 Мб памяти. Достаточно провести «C-ручкой» над текстом, чтобы он был считан, обработан встроенной системой распознавания символов на базе нейронных сетей и передан в компьютер через инфракрасный порт.



***



Ученые компании Raytheon Systems Co. разрабатывают программу создания искусственной нервной системы (artificial nervous system, ANS) для солдата будущего. ANS позволит автономным роботам использовать аналоговые компьютеры, созданные с использованием нанотехнологий – микроскопического размера, легкие, потребляющие мало энергии.

Последняя разработка, сделанная в Массачусетском технологическом институте, – это Cog, искусственная голова. Она представляет собой платформу с четырьмя оптическими сенсорами, оборудованными широкоугольной и длиннофокусной оптическими системами. Природная модель требует, чтобы нервная система взаимодействовала с окружающей средой и обучалась с помощью внутренних самоорганизующихся структур. Архитектура ANS базируется на данных о человеческой физиологии – ANS взаимодействует с окружающей средой с помощью своей моторной системы и изучает результаты этого взаимодействия своими сенсорами. Обучение переходит к следующему этапу, только если робот правильно предсказал результаты своих действий на предыдущем, то есть то, что получат его сенсоры в результате действий его движущей системы.

Управляющая система ANS – нейросеть из 4 000 узлов, построенная на 350 процессорах Pentium. Разумеется, нанотехнологии позволят уменьшить систему такого уровня до карманных размеров, но это в будущем. Пока Cog изучает английский, слушая фразу с помощью микрофонов, и, поворачивая оптические датчики, находит нужную строку в тексте.

***

Одна из самых засекреченных компаний Силиконовой долины (бродили слухи, что там используются инопланетные технологии, в которой работают David Ditzel, бывший директор Sparc Laboratories в Sun, и Linus Torvalds, создавший Linux) приоткрыла завесу тайны.

Компания Transmeta получила патент США номер 5 832 205 на программно-аппаратную технологию трансляции «на лету» инструкций любого внешнего процессора во внутренние VLIW (Very Long Instruction Word) коды. Это означает, что процессор, в котором реализована такая технология, сможет исполнять коды любого другого процессора – Intel x86, Java, RISC, Postscript и т. п. Ранее исполнение «чужих» команд, или эмуляция, была возможна только на программном уровне, то есть слишком медленно для повседневной работы. Технология Transmeta позволяет аппаратно эмулировать любой процессор, что обеспечит высокую скорость исполнения любых программ. Программа «Code morphing», работающая с аппаратной поддержкой процессора, преобразует на лету программный код и сохраняет его для последующего использования, исключая необходимость повторной трансляции, одновременно оптимизируя код для быстродействующей VLIW-архитектуры. Кроме того, процессор, построенный на базе VLIW, проще, значительно меньше, быстрее выполняет команды и дешевле современных процессоров. Компьютер, на котором будут работать MacOS, Unix, Windows... Это значит, что «один процессор заменит все». О том, когда появятся реальные образцы таких процессоров, говорить еще слишком рано, но, возможно, образцы, произведенные IBM или Texas Instruments, появятся уже в следующем году.

***

Шестого октября 1998 года официально открылся Интернет-центр «Московский Кремль» (http://www.kreml.ru), который создан в Государственном историко-культурном музее-заповеднике «Московский Кремль» в целях пропаганды национального наследия Российского государства с помощью технологий и оборудования корпорации Intel. Для виртуального представления музейной информации используется технология «Интерактивное видеопространство» российской фирмы «Интерактивное видео». В этой уникальной технологии применяется панорамная съемка музейных залов специальной камерой, позволяющая создавать мультимедийную виртуальную музейную экспозицию. Камера, специально для этой задачи созданная Ю. М. Деулиным, из-за особенностей устройства не боится засветок (ширина экспонируемой зоны – 2 мм), эквивалентная выдержка 2 сек, а общая – 2 мин. Используется уникальный объектив (было изготовлено не более десяти экземпляров), сконструированный в нашей стране около 25 лет назад для космических съемок и обеспечивающий разрешение 430 (sic!) линий/мм. Поле зрения камеры – 360x93 градуса, размер получаемого слайда – 180x60 мм. Размер полученного после сканирования изображения – 21000x7000 точек. Программное обеспечение, созданное в фирме «Интерактивное видео», выполняет цветокоррекцию изображения и оптимизацию его для различных публикаций – WWW, CD-ROM, DVD, обеспечивая возможность увеличения фрагментов изображения без потери детализации.

Активная работа Интернет-центра начнется в январе будущего года.

***

27 октября с. г. в Москве побывал исполнительный вице-президент Intel Пол Отеллини. Это повторный визит одного из высших руководителей корпорации в столицу России (и пятый по счету приезд ее высокопоставленных представителей в текущем году), что свидетельствует о значительном интересе Intel к нашему региону. Напомним, что месяцем раньше в Москве побывал генеральный менеджер Intel по странам Европы, Ближнего Востока и Африки Роб Экельман, который выдвинул «Инициативу Intel по поддержке малого и среднего бизнеса стран СНГ».

Во время своего пребывания в Москве П. Отеллини выступил с лекцией на факультете вычисли-

тельной математики и кибернетики МГУ им. Ломоносова. С МГУ в целом и с факультетом ВМК в частности Intel связана узами академической программы, которую корпорация осуществляет в различных частях света. Весной прошлого года эта программа была распространена и на страны СНГ. В последующие месяцы в рамках данной программы в Московском университете были оборудованы четыре современных класса персональных компьютеров. Кроме того, недавно в библиотеке МГУ был введен в действие центр открытого доступа в Интернет, оборудованный двадцатью одним ПК и сервером на базе процессора Pentium II 300 МГц. По словам директора библиотеки Мосягина В. В., за считанные недели работы Интернет-центр успел завоевать огромную популярность среди студентов, аспирантов и сотрудников университета.

В своей лекции на факультете ВМК МГУ П. Отеллини рассказал о том, как Intel видит пути дальнейшего развития микропроцессорных технологий и ответил на вопросы студентов и журналистов.

***

16 ноября с. г. в павильоне № 71 (бывший «Атомная энергия») Всероссийского выставочного центра (ВВЦ) открылась экспозиция информационных решений для малого и среднего бизнеса. Данная экспозиция создана в развитие объявленной в конце сентября с. г. «Инициативы Intel по поддержке малого и среднего бизнеса в России и других странах СНГ» путем внедрения современных компьютерных технологий. Одновременно открытие экспозиции знаменует собой начало функционирования Выставочно-делового центра информационных технологий, который был создан выставочным комплексом ВВЦ «Наука и образование», рекламно-издательской группой «Фантазия», а также рядом российских компаний по производству и продаже компьютеров. Это, в свою очередь, будет способствовать возвращению ВВЦ статуса главной выставочной площадки России, к чему в настоящее время стремится Правительство Москвы.

***

Операционная система Windows NT приобрела новое имя – Windows 2000. Компания Microsoft официально объявила об этом 27 октября. Windows NT Workstation 5.0 называется теперь Windows 2000 Professional, Windows NT Server 5.0 превратилась в Windows 2000 Server, а Windows NT Server 5.0 Enterprise Edition – в Windows 2000 Advanced Server. Уже поступившие в продажу операционные системы Windows 98 и Windows NT 4.0 переименованы не будут.

***

21 октября 1998 года на выставке Networld+Interop корпорация Microsoft объявила о выпуске Service Pack 4 для операционных систем Microsoft Windows NT Workstation 4.0 и Windows NT Server 4.0. Service Pack 4 повышает надежность операционной системы Windows NT; в нем собраны все обновления и усовершенствования функций Windows NT, включая дополнения, решающие проблему 2000 года на уровне операционной системы, усовершенствованные функции управления, поддержку шрифтов, валюты евро и многое другое.

Service Pack 4 для Windows NT Workstation 4.0 и Windows NT Server 4.0 представляет собой единый источник обновлений и усовершенствований, коснувшихся надежности системы.

**Улучшенная надежность**

Service Pack 4 повышает надежность платформы Windows NT, поскольку содержит все имеющиеся на сегодня исправления кода Windows NT 4.0. Также Service Pack 4 включает средства поддержки Windows NT, предлагающие средства анализа аварийного завершения работы системы и тем самым улучшающие возможности поддержки Windows NT. С помощью этих средств специалисты по поддержке Windows NT смогут легче диагностировать и быстрее устранять системные проблемы.

**Готовность к 2000 году**. Service Pack 4 решает проблему 2000 года для платформы Windows NT 4.0, поскольку в нем собраны все необходимые для обеспечения совместимости с 2000 годом системные обновления.

**Улучшенные средства управления и защиты**. Service Pack 4 содержит функции, которые помогут упростить администрирование сети. В их число входят улучшенное взаимодействие с Novell NetWare, новые возможности распределенного управления и передовые утилиты защиты.

Service Pack 4 для Windows NT 4.0 можно бесплатно загрузить с Web-узла http://www.microsoft.com/ntserver/nts/downloads/recommended/NT4SvcPk4/default.asp. Service Pack 4 для русской версии Windows NT Workstation будет доступен в середине декабря на русской странице Web-узла Microsoft: http://www.microsoft.com/rus/ в разделе «Бесплатное ПО».

Более подробная информация о составе Service Pack 4 приведена в документе «What's New in Service Pack 4», размещенном на Web-узле по адресу http://www.microsoft.com/ntserver/nts/exec/overview/NT4SP4whatnew.asp.

***

Во второй половине следующего года компания Micron, крупнейший производитель микросхем памяти, выпустит собственный графический акселератор. Это произойдет благодаря поглощению в июне текущего года компании Rendition Inc., разработчика графических ускорителей для персональных компьютеров. Устройство будет выпускаться на принадлежащих Micron стандартных линиях по производству микросхем динамической памяти. По сообщению Micron, пропускная способность внутренней шины устройства составит 2 Гбайт/с. В разработке, длившейся два года, участвовала фирма LSI Logic Corp.

***

IBM представила самый маленький в мире жесткий диск, названный Microdrive. Вес устройства равен весу одного флоппи-диска, емкость немного больше – 340 мегабайт. Очевидно, Microdrive найдет применение везде, где требуются минимальный вес и размеры, а также большой объем данных и быстродействие. Это могут быть цифровые видео- и фотокамеры, карманные компьютеры, устройства GPS-навигации, сотовые телефоны, МР3-плейеры и многое другое.

***

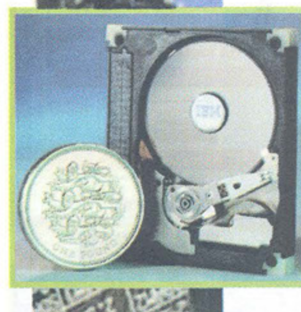
Microsoft выпустила в продажу новый игровой контроллер SideWinder Freestyle Pro. Freestyle Pro оптимизирован для использования с игрой Microsoft Motocross Madness и может полностью заменить джойстик и рычаги управления.

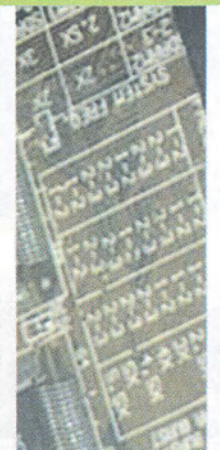
***

Корпорация Microsoft выпустила новый руль для компьютерных игр Force Feedback Wheel. Руль, предназначенный в первую очередь для автосимуляторов является первым в своём роде продуктом, использующим пре-имущества технологии Force Feedback.

Мы в редакции получили для тестирования новые модели джойстиков от Microsoft, в том числе упомянутый руль, и в одном из следующих номеров расскажем вам о наших впечатлениях





Олег Горшков, oleg345@orc.ru

# ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ



**По просьбам читателей и в стремлении разнообразить области, затрагиваемые журналом, мы решили расширить тематику обозреваемых сайтов. Но в первую очередь, конечно же, слово об игровом Интернет.**

## ИГРЫ

**www.avault.com**

Казалось бы, самые крупные и популярные сетевые журналы, посвященные компьютерным игрушкам (такие как Games Domain, OGR, PCZONE), уже упомянуты в прошлых номерах. Однако остался еще один, который безусловно можно причислить к элите мировой игровой прессы. Сайт называется Adrenaline Vault, его хорошо знают игроманы всего мира. Ежедневно здесь можно прочесть свежие новости игрового рынка, обзоры новинок и солюшены, советы по прохождению игр, эксклюзивные материалы и интервью.

**games.df.ru**

Относительно недавно в российском Интернет появился новый игровой журнал – Games Terra. Первое, что бросается в глаза при загрузке сайта, – очень качественное и продуманное графическое оформление. Информационное наполнение тоже на уровне. Обновляющиеся ежедневно новости, а также превью и ревью. Раздел Downloads содержит ссылки на полезные файлы – игры, полезные программы, патчи и т. п. Раздел FAQs – ответы на наиболее часто задаваемые вопросы по играм.

**windoms.spb.sitek.net/~doom2/index_r.htm**

Появившаяся в далеком 1993-м году игра Doom навеки вошла в анналы игровой классики, а фирма ID закрепила за собой статус конторы по производству 3D-шутеров №1. И сегодня у Doom'а, как и у прочего «золотого старья» вроде «Дюны» и «Цивилизации», осталось немало фанатов. Автор сайта расписывает все прелести и нюансы думовского deathmatch, повествует о монстрах, дает рекомендации по применению оружия для честных геймеров и читкоды для «жуликов». Словом, весьма приятная страничка о крайне приятной игре. Единственный минус – практически нулевой дизайн.

**www.newgames.ru/search/search.htm**

Этот сайт может стать излюбленным местом тех, кто частенько ищет коды и патчи для игр. На страничке представлена коллекция мощных веб-искалок, посвященных ресурсам по взлому и нечестному прохождению игр: «Аста Ла Виста», Game Guru, и другие. Таким образом, найти информацию по интересующей игре можно буквально за считанные секунды. Здесь же можно найти прочую полезную информацию (например, в какой аптеке города есть нужное вам лекарство; поиск нужного московского адреса по имеющемуся телефону и т. п.).

**oct.aha.ru/index2.htm**

Регулярно обновляемая «Экстремальная планета» (Planet Extreme), как и многие другие российские игровые журналы, работает по стандартной схеме. На главную страницу выкладываются новости и заголовки, все остальное ищите в спецразделах «Обзоры», «Железо», «Сетевая жизнь» и др. Отдельные разделы посвящены Quake-2 и российским Q2-кланам, что неудивительно – делают сервер ребята из клана Obsessed Chase Target (что можно перевести как «Жертва, измученная преследованием»). В «Форуме» всегда можно обсудить свежие игры, а пожелания оставить в книге для гостей.

**www.Quake3.ru.**

Как известно, никакого Quake-3 в природе пока что не существует. Но это ничуть не смущает армию фанатов величайшего 3D-боевика всех времен и народов. На российском сайте Q3 вас ждут последние новости о ходе работы над триквелом культовой игрушки, получившим название Quake-3: Arena, ссылки на многочисленные Quake-ресурсы Интернет, файл вопросов и ответов по игре и кое-что еще. Что до официального сайта Quake-3, расположенного по адресу **www.quake3arena.com**, то он пока пуст.

## КИНО И ВИДЕО

**www.paranoia.ru/mn**

Если вы любитель кино- и видеопродукции и не мыслите себе уик-энда без просмотра очередной новинки, то этот сайт для вас. Еженедельно обзоры мирового рынка кино здесь публикует известный критик Макс Смолев. Помимо этого увлекательного чтива, киноман найдет здесь данные по сбору фильмов в прокате США за последний уик-энд, базу данных по новым картинам, а также множество полезных ссылок и различные ресурсы по отдельным фильмам.

**www.x-files.com**

По популярности с телесериалом «Секретные материалы» может поспорить разве что «Вавилон-5». Похождения агентов ФБР Малдера и Скалли и их бесконечная борьба со злом в лице зеленых человечков с Марса, полтергейстов, сумасшедших телепатов, земляных големов и прочих «паранормальностей» пришлась по душе и российским любителям классной научной (кто-то скажет: «псевдонаучной») фантастики. Благо, что отечественное ТВ достаточно давно показывает этот суперсериал. В российской сети FIDO одна из самых популярных конференций посвящена именно «Икс-файлам». Впрочем, если вы в ладах с английским, заходите лучше на вышеуказанный веб-сайт. Там есть о фильме и об актерах (Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсон) абсолютно все.

**www.godzilla.com**

Долгое время фильмы про Годзиллу, Кинг-Конга и прочих «больших и кровожадных» незаслуженно считались детскими и наивными. Особенно несладко приходилось японскому сериалу про динозавра Годзиллу, который никто, кроме самих японцев, так и не оценил. Другое дело, когда за постановку «Годзиллы» взялись дельцы из Голливуда. Сдобренный модной музыкой от Puff Daddy и Jamiroquai полнометражный фильм был воспринят на «ура». На сайте любителей «Годзиллы» ждет куча информации: история создания сего шедевра, берущая начало с 1954 года, база данных по «Годзилле», рассказ о съемках голливудской версии... Игроманы смогут потешить себя игрой в онлайновую игрушку, посвященную все той же зеленой твари.

## СПОРТ

**www.uefa.com**

Четыре основных раздела официального сайта Объединенной Европейской Футбольной Ассоциации посвящены главным событиям футбольной жизни Европы – трем Еврокубкам (в двух из которых, в Кубке Кубков и Лиге Чемпионов, выступают и наши команды) и Чемпионату Европы 2000 года, где нашей «суперсборной», к сожалению, на 99,9 % не будет. На главной странице можно найти последние новости о командах, участвующих в играх, проводимых УЕФА, сдобренные фото- и видеоматериалами.

**www.formula-1.citycat.ru**

Хотя в России и не проводятся соревнования гоночных машин «Формула-1», вид спорта этот у нас любим и уважаем, а фанатов Шумахера и Хаккинена у нас хоть отбавляй. Самый популярный в российском Интернет сервер по «Формуле-1» делается усилиями питерских любителей. Именно здесь можно узнать последние новости об очередном заезде «Формулы», результаты, положение в турнирной таблице и многое другое.

**www.radiosport.ru**

Так и не дождавшись общедоступного исключительно спортивного телеканала, любители спорта совсем недавно получили спортивную радиостанцию «Радио Спорт». Практически одновременно открылся и этот сайт, который, хоть и не вещает в Real Audio, выглядит очень прилично. Сотрудники радио позаботились об обратной связи – в гостевой книге можно задать любой вопрос из области футбола, хоккея, баскетбола, или даже сумо ведущим (у каждого из них по собственной книге) и получить оперативный ответ на него либо здесь же, либо в эфире.

**www.spartak.org**

Официальный сайт болельщиков шестикратного чемпиона России по футболу «Спартака» предлагает фанатам этой славной команды принять участие в дискуссии (раздел «Гостевая книга»), почитать историю клуба, свежие новости о выступлениях команды в Чемпионате России и Еврокубках, посмотреть галерею «Спартака» и даже купить предметы атрибутики. Что особенно приятно – на страницах отсутствует свойственная многим сайтам ЦСКА, «Динамо» и того же «Спартака» агрессия болельщиков-ультрас. В ноябре серверу исполнилось 2 года – для Всемирной Паутины весьма солидный срок.

## МУЗЫКА

**www.geocities.com/SunsetStrip/Palms/4515/index.html**

30 лет в этом году исполнилось легендарной британской группе Uriah Heep. Три десятка лет почти беспрерывного творчества и гастролей – это удалось разве что Rolling Stones. А теперь еще и родоначальникам хард-рока Uriah Heep, которых в России очень ценят и любят (правда, за старые заслуги – лучшие годы для группы остались в славных 70-х). И российский веб-сайт Uriah Heep всегда полон свежей информации о группе. К слову, старички платят нам той же монетой, практически ежегодно наезжая с гастрольными турами по просторам матушки-России.

**www.garbage.net**

Этот стильно и со вкусом созданный сайт посвящен одному из самых заметных явлений современной музыки, Garbage. Еще бы – трудно найти другую группу, успешно совмещающую крутую альтернативу с поп-музыкой. В этом году музыканты выпустили долгожданный второй альбом с логичным, но подходящим скорее какому-нибудь патчу или драйверу названием «Version 2.0». Сайтов, посвященных как Garbage в целом, так и Ширли Мэнсон (это вокалистка, не путать с американским коллегой Мэрилином, разлагающим неокрепшие умы тамошних тинейджеров) в отдельности во Всемирной Паутине, не сосчитать.

**www.nirvanaclub.com**

Группу «Нирвана», равно как и The Beatles, и Spice Girls, знает каждый уважающий себя меломан планеты. Любой российский школьник осведомлен, что «Курт не умер, он просто вышел покурить», а ребят в майках с «Нирваной» на улице встретишь чаще, чем фанатов других групп (хотя в последнее время распространение получили детки в майках «Продиджи»). И это неудивительно: «Нирвана» действительно сделала в начале 90-х определенную революцию в области альтернативной музыки, став вместе с Sonic Youth, Soundgarden и Pearl Jam законодателями стиля «гранж». Дело трагически погибшего солиста Курта Кобейна не забыто – в Интернет можно найти немало сайтов, посвященных «Нирване». Самый крупный и информативный – вышеуказанный «Клуб Нирваны».

## МАСС-МЕДИА

**www.mtv.com**

С недавнего времени основной символ «Поколения Х» – музыкальное телевидение MTV – появилось и в России. Понятно, что мы имеем не совсем «то» MTV, коим наслаждаются европейские и американские подростки. С другой стороны, они не имеют возможности смотреть клипы «Тет-а-тет», Шуры, Сташевского и прочих представителей «Поколения Х» по-русски. Пока российское MTV не обзавелось собственным сайтом, предлагаем вам посетить официальный сайт европейского MTV, потрясающе оформленный и довольно информативный. Помимо разделов «Звезды от А до Я», «Новости» и «Шоу», здесь есть симпатичный чат, в который, по слухам, заглядывала как-то и Мадонна.

**www.station.ru**

Молодежная радиостанция «106,8» идет в ногу со временем. Поэтому обзавелась своим Интернет-сайтом достаточно давно, почти два года назад. На сервере «Станции» постоянно происходят перемены в лучшую сторону. Послушать самую модную в Европе и Штатах музыку в Real Audio, прочесть биографии самых известных российских DJ's (все они работали или работают на «Станции») и даже посмотреть фото радиозвезд – все это можно на сайте радиостанции.

**www.cnn.com**

Телевещательная корпорация CNN прославилась на весь мир прежде всего своей оперативностью в подаче новостей. Сайт CNN – чрезвычайно полезное место для тех, кто хочет быть в курсе событий раньше других. Ни для кого не секрет, что сегодня Интернет зачастую превосходит по оперативности телевидение и радио, не говоря уже о газетах и журналах. Именно это и использовала CNN, на сайте которой информация о событии или происшествии может появиться едва ли не в момент его свершения!

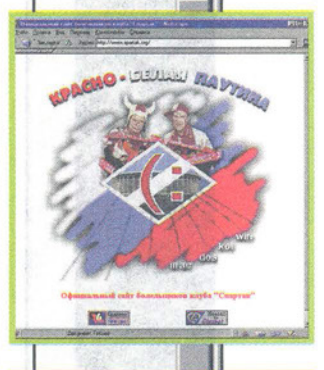
**www.ptuch.ru**

Лет пять назад журнал «Птюч» уверенно вытеснул с рынка молодежной прессы «Сельскую молодежь», а также «Ровесник» и «Студенческий меридиан», став молодежным журналом № 1. Одним из первых журнал обзавелся и собственной домашней страничкой. Сайт «Птюча» (кто не знает: «птюч» – это птица мужского пола) исполнен в свойственном журналу веселом и жизнерадостном кислотном стиле. Что приятно, создатели выкладывают на сервер львиную долю статей номера, и их могут читать те, кто не в состоянии выложить кругленькую сумму за «бумажную» версию.

**www.om.ru**

1 ноября в Сети появился сайт другого модного молодежного журнала, «Ома», который достаточно долгое время делит с «Птючем» нишу лучшего журнала для подрастающего поколения. Дизайн странички отличается оригинальностью – равно как и мнения авторов статей этого весьма специфического журнала. На сайте можно найти лучшие публикации «Ома» за последние три года, интервью с людьми, которые становились героями обложки журнала, а также пообщаться с другими любителями журнала в конференции.














# ИНТЕРНЕТ–ИГРЫ: ТЕКСТОВЫЕ MUD–Ы



**Рассказ о многопользовательских играх был бы далеко не полным, если бы мы не упомянули о MUD (Multi-User Dungeons), говоря по-русски – многопользовательских подземельях. Пожалуй, на сегодняшний день это одни из самых интересных игр, в которые можно играть через Интернет. Подсоединяйтесь, и сами увидите!**

Для начала небольшой экскурс в историю. Все началось еще задолго до изобретения «персоналок». Различные фирмы издавали настольные игры, системы правил и все необходимое для того, чтобы собравшаяся дружная компания могла весело провести время, бродя по фэнтезийным мирам и уничтожая монстров. На сегодняшний день одни из наиболее известных систем правил – это AD&D и Bureau 13. Собравшиеся игроки в таких играх слушают мастера, описывающего окружающий мир и происходящие в нем события, и отвечают, что будут делать придуманные ими герои.

**Мастер:** Еще через 50 ярдов ваш путь перегораживает деревянная, обитая железом дверь с замком.

**Игрок:** Тихо подхожу к двери и прислушиваюсь.

**Игрок 2:** А я оборачиваюсь и слежу, чтобы никто не подобрался с тылу.

**Мастер:** Из-за двери доносится тихий неразборчивый шепот. Сзади никого нет.

Вот вам и первые MUD-ы. Потом в Англии, славившейся хорошо развитой почтовой системой, начали появляться компании, проводившие игры по переписке. Тогда на помощь впервые пришли компьютеры – иным путем следить за передвижениями сотен игроков было просто нереально.

А собственно современные MUD-ы появились только относительно недавно, с распространением «персоналок» и появлением компьютерных сетей и, самое главное – с появление сети Интернет.

Большинство MUD-ов – текстовые. Во-первых, для разработки более-менее приличной графики требуется большая работа, а за работу надо платить. Деньгами. (Надо отметить, что большинство текстовых MUD-ов являются бесплатными.) Во-вторых, скорость Интернет не бесконечна, передача огромного количества графики может «слегка» затормозить игру. В любом случае, игра с графикой требует большой скорости соединения, чем игра без графики.

В-третьих – реалистичность окружающего мира. Текстовые игры в этом совсем не уступают графическим – конечно, если локации и вещи хорошо описаны и у читателя более или менее развито воображение.

## КАК ВЫБРАТЬ ИГРУ ПО ВКУСУ

На данный момент в Интернет существуют больше тысячи различных MUD-ов. Наиболее полный их список находится в Интернет по адресу «www.mudconnect.com». На этом сервере вы можете найти ту игру, которую вам хочется – просто нажмите на кнопку Advanced Search и укажите требуемые параметры.

Наиболее важные из них приведены ниже.

**Player-killing.** С помощью этого параметра вы можете определить, разрешено ли в MUD-е вашей мечты игрокам убивать друг друга. Пожалуй, для новичков лучше этот параметр отключить.

**Pay-to-play.** Хотите ли вы платить деньги за игру? Готов спорить, что нет, поэтому укажите «No» в этой строчке, дабы избежать сюрпризов.

**Role-playing.** Хотите ли вы, чтобы игроки действительно представляли себя в шкуре своих персонажей и действовали соответственно? Честно говоря, пожалуй, единственная игра, в которой большинство игроков действительно играет, – это Threshold.

**Equipment saved.** Этот параметр показывает, будут ли вещи персонажа сохраняться при выходе из игры. В некоторых играх за хранение вещей надо платить, в некоторых их можно оставлять только в комнате хранения в родной гильдии или клане, в некоторых вещи остаются у персонажа без всяких вопросов.

## С ЧЕГО НАЧАТЬ

Для начала вам нужен MUD-клиент. В качестве его может выступать и обычный telnet, но лучше использовать какую-нибудь специализированную программу, например, ZMUD. В нем вы сможете создавать макросы, триггеры, карты и много других полезных вещей.

Во-вторых, нужно добыть бумагу и ручку. Вам предстоит записать много информации, включая специфичные для данного MUD-а команды, и зарисовать карту, чтобы было легче ориентироваться.

А в третьих, смело указывайте в добытом клиенте адрес и жмите на кнопке «connect».

Если все пойдет хорошо, то вы увидите заставку игры и предложение набрать имя своего персонажа или создать новый. В некоторых играх достаточно просто набрать имя и, если оно еще не используется, то вам предложат создать соответствующий персонаж, в некоторых надо набрать что-то типа «start». После этого вам нужно будет указать расу и класс персонажа и некоторые другие параметры, умения и пр. Эта часть генерации персонажа индивидуальна для каждой игры. В Arctic, например, уже буквально через две минуты вы попадете в игру, а процесс создания персонажа в одной из игр по «Вавилону-5» занимал около часа.

В некоторых играх вы сразу попадаете в мир и появляетесь в виде, например, привидения, способного познакомиться с окружающим миром, а уж затем «сгенерироваться» и превратиться в материальный персонаж. Но это скорее исключение, чем правило.

Трудно сказать, где окажется ваш персонаж после того, как процесс создания его будет завершен. Скорее всего, он появится в гостинице, в школе для новичков или на городской площади. Если вы окажетесь в школе, то просто слушайте, что будут говорить компьютерные персонажи, и читайте сообщения на табличках и указателях («look <название>» или «read <название>»).

Также полезно набрать команды «help newbie», «help rules» и «help commands» и внимательно прочитать ответы.

Как только окажетесь в игре, найдите ответы на следующие вопросы:

Нужно ли персонажу есть (пить)? Если да, то где найти еду (воду)? Где заработать денег?

## СМЕРТЬ

Логичный финал жизни – смерть. В MUD-е вы рано или поздно умрете. Ваше тело останется лежать рядом со злым врагом (ловушкой, неразумным командиром, заведшим отряд на гибель, отравленным фонтаном – ненужное зачеркнуть), а душа отправится на высший суд. Обычно при этом бывают два варианта развития событий: вас дружно отчитают за допущенные ошибки («не надо было убивать эту кошечку, она была lawful good») либо произойдет спор между богами:

Я забирают его, – мрачно произнесет Аид.

Не надо, посмотри на него, он же совсем маленький... Вот подрастет! – облизнется Зевс.

После чего душа вернется в мир живых. В некоторых играх для полной материализации нужно молиться («pray»).

Итак, вы успешно пережили смерть. Вроде как все хорошо. Но при более внимательном осмотре выясняются следующие произошедшие неприятности:

1) Исчезли все вещи. То есть они не исчезли, а остались лежать на трупе. Если их еще никто не забрал себе, то можно получить обратно. Но также есть вероятность снова столкнуться с чем-то, что вызвало смерть игрока (а значит, умереть еще раз);

2) Потеряна львиная часть опыта, а может быть, даже и целый уровень.

3) Здоровья мало, так что перед тем, как бежать отбивать вещи, в любом случае надо отдохнуть.

4) Количество денег, лежащих в банке, осталось неизменным.

## ГРУППЫ

Если бы игроки не могли объединяться в отряды, то MUD-ы потеряли бы львиную долю своей привлекательности. Объединение происходит по-разному в разных MUD-ах, и требуемые команды достаточно сложно описать.

В качестве командира обычно выбирается наиболее опытный персонаж по части знания карты. Хороший командир должен хорошо осознавать положение группы и пути отхода, должен сохранять всех подчиненных живыми, должен разъяснить своим друзьям, что и как делать. Это особенно важно на высоких уровнях, если вы, конечно, не хотите, чтобы не получивший никаких инструкций маг ненароком не снес и группу, и монстров, и накопленные драгоценности.

В ранних группах важны воины, священники и маги (реже воры). В высокоуровневых – практически только маги и воин. Обычно воин (он же танк) принимает на себя вражеский удар, в то время как маг расправляется с противником.

Преимущества группы очевидны: больше ударная сила и больше вероятность того, что все останутся живы, а если кто-то и умрет, то отряд позаботится о его вещах. Минусы также понятны: меньше опыта и денег каждому. Также весьма важно то, что в команде ходить попросту весело. Зачем играть в MUD, если ходишь в одиночку?

## РУССКОЯЗЫЧНЫЕ MUD-Ы

Для тех, кто не очень хорошо знает английский язык, наиболее интересными могут оказаться русскоязычные MUD-ы. В большинстве их работают как русские, так и англоязычные варианты команд, а иногда даже указываются англоязычные названия вещей, так что не получается перлов типа «дать torch to Моргват». Зато появляются другие перлы: «Вы видите кучу мусора на полу, стол, два шкафа и кровать (bed)». Догадайтесь с трех раз, в каком из этих предметов скрыта искомая полезная вещь.

В конце этой статьи будет рассмотрен в качестве примера именно один из русскоязычных MUD-ов.

## НЕСКОЛЬКО MUD-ОВ

**Ancient Anguish** – довольно старая игра. Что касается MUD-ов, то понятие «старый» аналогично понятию «детальный». Это очень хорошая игра, в меру простая, но очень интересная и с весьма веселыми игроками. Очень рекомендую новичкам (знающим английский).

Адрес: ancient.anguish.org:2222

**Arctic** – пожалуй, лучшая игра из области MUD-ов. Несколько городов, около двух сотен игроков, одновременно бродящих по миру, детально проработанный мир на основе серии книг «Dragon Lance» и очень большое количество подземелий и пещер, в которых очень просто заблудиться. Как только вы дойдете до более-менее высокого уровня и разживетесь несколькими артефактами, вы познакомитесь с коварностью многих других игроков. В целом, игра очень интересна и детальна, а главное – учит работать в команде. В одиночку в ней не выстоять.

Адрес: mud.arctic.org:2700

**Threshold** – как я уже говорил, пожалуй, единственная игра, в которой требуется отыгрывать поведение своего персонажа. В игре запрещено разговаривать о реальном мире или о параметрах своих персонажей. Игра весьма веселая и содержит в себе много необычных возможностей. Если будете в нее играть, то мой вам совет: не прогневайте местных богов, они редко прощают неправедное поведение. Не доверяйте никому – собеседник вполне может оказаться высокоуровневым wizard-ом, способным наказать вас за неигровое поведение.

Адрес: threshold.counseltech.com:23

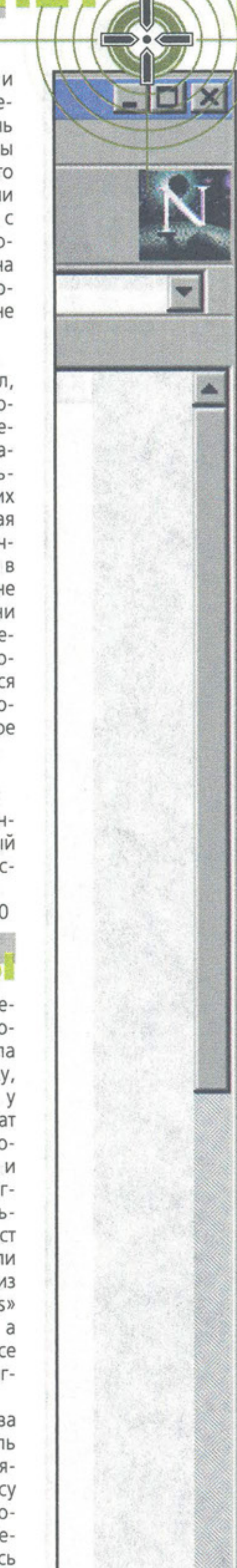
**Merlin** – а это как раз обещанный выше русский MUD, который сейчас и будет более подробно рассмотрен.

Адрес: mud.multimedia.ru:9000

## УРОК ИГРЫ

Итак, допустим, что соединение с «Мерлином» произошло успешно. Для начала вам предстоит выбрать кодировку, соответствующую установленной у вас системе. Затем вам предложат ввести свое имя либо набрать новое. Придумайте подходящее имя и набирайте его (обязательно английскими символами!). Внимательно прочитайте появившийся текст об ограничениях на имена и, если ваше имя не нарушает ни один из пунктов правил, наберите «Yes» (обратите внимание, не «Да», а «Yes»). В этой игре практически все команды и ответы вводятся на английском языке.

После этого вам предстоит два раза указать свой новый пароль (второй раз – для проверки, на всякий случай). Затем выберите расу своего персонажа (если хотите получить больше информации, наберите «Help») и его класс. Осталось решить, будете ли вы добрым, плохим или нейтральным. (А вот тут и в следующем вопросе уже нужно отвечать по-русски.) Последнее – тре-






буется выбрать, хотите вы сами выбрать заклинания и навыки своего персонажа или желаете, чтобы они были выбраны случайным образом. Лучше пока отвечайте «Н» – процесс ручной генерации персонажа займет намного больше времени.

Из предложенных вариантов выберите тип оружия, которое вы будете использовать наиболее профессионально.

Дальше – стандартный набор действий, которые должны выполнять хорошие игроки, приходя в незнакомый MUD: «Rules», «commands» и «help» по наиболее интересным командам. Правила прочтите внимательно, так как нарушители жестоко караются, и это не шутка.

Вы окажетесь около входа в MUD-школу. Для начала надо осмотреться. Эти команды есть в списке основных команд сверху, поэтому кратко: «inventory», «equipment», «skills» и «spells». Таким образом вы получите информацию о своих вещах, обмундировании, умениях и заклинаниях. После этого идите на север («n»).

Видите висящий на стене знак? Знаки надо читать («read sign»). Набрав «score», вы узнаете свои характеристики. После этого отправляетесь на запад. В этой комнате вы можете потренировать свои атрибуты, а также ману (mana) и здоровье (hp). Наберите «train str», чтобы тренировать силу, «train int», чтобы тренировать смышленость и т. д. Если возникли затруднения, снова наберите команду «score».

Использовав все свои сессии тренировки, вернитесь обратно на восток и идите дальше в том же направлении (то есть два раза на восток). В комнате, в которой вы окажетесь, сможете потренировать свои умения (если не помните их, то наберите «skills»). Для тренировки используйте команду «practice <умение>». Например, «practice dagger» будет тренировать ваше умение работать с кинжалом.

Возвращайтесь на запад и после этого идите на север. Прочтите знак и идите на запад.

Знак в этой комнате повествует об очень важной в некоторых случаях команде «ex». Она позволяет получить список выходов из данной комнаты.

После этого потренируйтесь в перемещениях. Походите в разных направлениях, почитайте знаки, а затем отправляйтесь на север.

Прочтите знак. Спуститесь вниз («down»), прикиньте силу Пузыря («con blob»), затем храбро атакуйте его «kill blob». Когда надоест, наберите команду «flee» и отправляйтесь на запад. Прочтите знак и спускайтесь вниз. Со всех сторон теперь находятся комнаты с монстрами. По очереди убейте всех. Не забывайте снимать с трупов вещи («get all from corpse»), приносить их в жертву («sacrifice corpse»), а также подбирать отличающиеся вкусные куски. (Когда проголодаетесь, их можно будет съесть при помощи команды «eat».) Найденные вещи немедленно надевайте на себя («wear all»).

Спустившись вниз и пройдя на юг, вы увидите магазин. Команда «list» показывает список вещей, продающихся в нем. Чтобы купить предмет, наберите «buy предмет», например, чтобы купить латунный фонарь, нужно набрать «buy lantern». Вернитесь в комнату на севере, наберите «ex» и откройте дверь на востоке «open e». Заходите в нее. С востока – запертый выход, с севера – темная комната с монстром, у которого есть ключ. Для того чтобы нормально драться в темноте, нужен фонарь. А для покупки фонаря нужны деньги. А деньги дает Мерлин за жертвоприношения. Следовательно, возвращайтесь наверх и снова и снова убивайте монстров. В конце концов у вас хватит денег купить себе фонарь. Возьмите его в руки («hold lantern») и идите убивать последнего монстра.

Впрочем, есть другой способ безболезненно покинуть MUD-школу – просто набрать «recall». Но лучше пройти ее до конца.

Пройдя эту школу, вы узнаете множество команд, которые пригодятся вам не только в этом, но и в других MUD-ах. Также у вас будет достаточно обмундирования, чтобы начать путешествие. Кстати, с самого начала в списке ваших вещей находилась карта города. Теперь она вам очень пригодится.

Успехов! Если игра вам не понравилась, то не стоит расстраиваться и сразу обвинять во всем все фэнтези в целом и каждый MUD в частности. Как я уже говорил, в мире существует очень большое количество MUD-ов – от мрачного средневековья до не менее мрачного будущего, от игр типа hack-and-slash до социальных (в которых главное – не битвы, а общение с другими персонажами), от игр, в которых список ваших вещей будет состоять из оружия и брони, до игр, в которых вы будете владеть заводами и городами. Вариантов великое множество.

## НЕКОТОРЫЕ КОМАНДЫ

**look** <предмет> – осмотреть локацию (если команда указана без параметров) либо предмет.
**examine** <предмет> – внимательно изучить предмет.
**whisper** <имя> <фраза> – прошептать что-либо игроку, находящемуся рядом.
**yell** <фраза> – выкрикнуть фразу, которую услышат все игроки в соседних локациях.
**shout** <фраза> – выкрикнуть фразу так, чтобы ее услышали вообще все игроки. Не во всех играх использование этой команды поощряется – в некоторых случаях считается, что использовать ее игроки должны только в чрезвычайных ситуациях.
**tell** <игрок> <фраза> – магическим путем передать фразу данному игроку, находящемуся либо в любой точке мира, либо в той же области.
**take** <название> (**get** <название>) – взять вещь. Иногда может использоваться с параметрами, например: get torch from backpack – взять факел из рюкзака.
**give** <имя> <название> – дать данному персонажу вещь, например: give lindariel short sword.
**wear** <название> – надеть на себя одежду, броню, например: wear leather armor.
**wield** <название> – взять в руки оружие, щит, например: wield short sword.
**remove** <название> – снять одежду, броню либо убрать из руки оружие, щит, например: remove short sword, remove leather armor.
**score** – вывести информацию о персонаже (уровень, опытность, умения и т. п.).
**inventory** – вывести список вещей персонажа.
**equipment** – вывести список вещей, в данный момент использующихся персонажем (надетая одежда, броня; оружие в руках и т. п.).
**Локация** – это некоторая элементарная единица площади размером с небольшую комнату. Вся карта разбита на локации, по ним и передвигаются персонажи. Описание локации может выглядеть, например, так: Вы стоите в коридоре королевского дворца. Ноги ваши по щиколотку утопают в великолепном пушистом ковре на полу, стены увешаны прекрасными гобеленами, а с потолка свисают две огромные люстры. Дверь с севера охраняют два рыцаря. Вы видите: двух рыцарей, человека Арагорна, человека Моргвата, факел. Выходы: север, юг.



СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider
.net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio
www.redstudio.ru
RED

# ПЯТЫЙ СЕЗОН – «ОГНЕННОЕ КОЛЕСО»

**Начало положено... (Кош)**

*На экране появляется надпись «2258»*

*Следом за ней возникает изображение станции «Вавилон-5»*

**В твоем разуме дыра... (минбарец, «Встречи»)**

*«Звездные фурии», атакующие минбарский крейсер («И небо, полное звезд»)*

**Что вы хотите? (Морден, «Пророчества и предсказания»)**

*Опьяневший Лондо падает на стол во время центаврианского фестиваля («Парламент мечты»)*

**Никто не является таким, каким представляется... (Г'Кар, «Поле битвы – разум»)**

*Бестер, стреляющий в Айронхарта («Поле битвы – разум»)*

*Синклер идет по мосту в недрах Эпсилона («Голос в пустыне», ч. 1)*

**Ничто не осталось прежним... (Синклер, «Кризалис»)**

*Г'Кар проводит религиозную церемонию («Крайние меры»)*

*Взрыв «Звездолета-1» («Кризалис»)*

**Командор Синклер... был отозван... (Иванова, «Врата в вечность»)**

*На экране появляется надпись «2259»*

*Деленн снимает капюшон («Откровения»)*

**Почему вы же не уничтожите весь Нарн целиком? (Лондо, «Откровения»)**

*Морден оборачивается и с улыбкой смотрит на собеседника («Откровения»)*

**Я вижу руку, протягивающуюся со звезд... (Элрик, «Геометрия теней»)**

*Корабли Теней, уничтожающие Нарнскую военную базу («Нашествие Теней»)*

*Пробуждающаяся Тень («В тени За'ха'дума»)*

*«Икар», подлетающий к За'ха'думу («В тени За'ха'дума»)*

**Кто ты? (Себастьян, «Инквизитор»)**

*Кош в виде ангела, спасающий Шеридана («Сошествие мрака»)*

**Сегодня президент Кларк подписал указ о введении чрезвычайного положения... (диктор «Межзвездных новостей», «Вести с Земли»)**

*На экране появляется надпись «2260» Два корабля Теней, улетающие от Марса («Вести с Земли»)*

**Эти приказы вынудили нас объявить о своей независимости... (Шеридан, «Несбывшиеся надежды»)**

*«Молниеносный», сбитый оборонительными орудиями станции («Несбывшиеся надежды»)*

**Орудия заряжены... («Несбывшиеся надежды»)**

*Криогенные камеры с телепатами («Корабль скорби»)*

*Нарны, сражающиеся с десантниками («Несбывшиеся надежды»)*

**Если только вы не вылезете из своих скафандров и не сделаете хоть что-нибудь... (Шеридан, «Интерлюдии к испытаниям»)**

*Ворлонский корабль, уничтожающий крейсер Теней («Интерлюдии к испытаниям»)*

**Вы – Тот, кто был... (Затрас, «Война без конца», ч. 2)**

*Синклер снимает капюшон («Война без конца», ч. 1)*

**Если ты полетишь на За'ха'дум, ты умрешь... (Кош, «За'ха'дум»)**

*На экране появляется надпись «2261 год»*

**Зачем ты здесь? (Лориен, «Что же случилось с мистером Гарибальди?»)**

*Лориен, в виде сгустка света, поддерживающий Шеридана («Что же случилось с мистером Гарибальди»)*

**Если ли у тебя что-нибудь, ради чего стоило бы жить? (Лориен, «Что же случилось с мистером Гарибальди?»)**

*Раненый Г'Кар падает на землю («Что же случилось с мистером Гарибальди?»)*

*Картажье, гибнущий от рук Вира («Долгая ночь»)*

**Я думаю о моем прекрасном городе, объятом пламенем... (Деленн, «Слухи, сделки и обманы»)**

*Горящий минбарский город, по улицам несут раненых («Слухи, сделки и обманы»)*

**Как гиганты на детской площадке... (Шеридан, «Долгая ночь»)**

*«Белые звезды» уничтожают базу ворлонцев («В самое пекло»)*

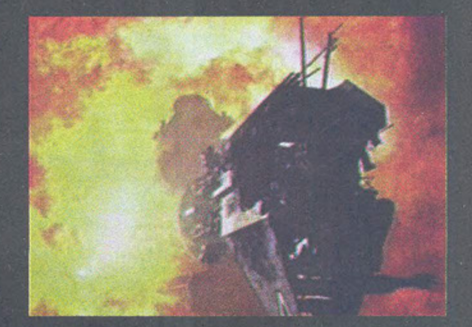
**Убирайтесь из нашей Галактики! (Шеридан, «В самое пекло»)**

*Сражение между ворлонцами, Тенями и Армией Света («В самое пекло»)*

**Мы здесь, чтобы арестовать президента Кларка... (Шеридан, «Эндшпиль»)**

*«Агамемнон», вырывающийся из огненного шара («Эндшпиль»)*

*На экране появляется надпись «2262». Затем возникает изображение станции, надпись «Вавилон-5» и эмблема станции (щит с мечом).*



5

BABYLON

# ОГНЕННОЕ КОЛЕСО

# ВСТУПЛЕНИЕ К ПЯТОМУ СЕЗОНУ

С началом 2262 года совпало начало новой эры в истории человечества. Рассвет ее завершился, и новое время открывает перед землянами и другими обитателями Галактики новые возможности.

Великая Война Теней, миллионолетний кошмар, завершена. Древние осознали наконец, что, пытаясь навязывать другим свою волю, они давно сошли с того пути, на который пытались наставить Младших. Тени, ворлонцы и немногие другие задержавшиеся в Галактике Древние во главе со Старейшим, Лориеном, ушли за Пределы Мира, предоставив Младшим возможность идти своей дорогой, а планеты За'ха'дум, оплота Теней на протяжении десятков тысяч лет, более не существует.

2261 год для Земного Содружества прошел под знаком гражданской войны. Ни режим военного положения, ни усилия «Ночной стражи», ни ищейки Пси-Корпуса не смогли предотвратить раскол общества. Побороть инакомыслие не удалось даже телепатической промывкой мозгов. Режим президента Кларка попытался силой вернуть в Содружество отколовшиеся колонии, и отчасти ему это даже удалось, но на помощь повстанцам пришла Армия Света. После кровопролитной войны, едва не закончившейся уничтожением всего живого на Земле, диктатура пала, а Кларк покончил с собой.

В канун нового 2262 года Земное Содружество получило от коалиции рас, сложившейся во время Войны Теней, весьма заманчивое предложение: присоединиться к вновь созданному союзу, Межзвездному Альянсу. Основой Альянса стало многостороннее соглашение между Минбарской Федерацией, Центаврианской Республикой, Режимом Нарна и рядом государств, прежде объединенных в Лигу Неприсоединившихся Миров. Новый союз, по замыслу его создателей, должен стать гарантом мира в Галактике и обеспечить возможность сотрудничества и мирного разрешения конфликтов между его членами. Рейнджеры, ядро Армии Света, должны сыграть роль своеобразной «силы по поддержанию мира» в рамках Межзвездного Альянса, а станция «Вавилон-5» стала временной столицей нового объединения. Она выкуплена Альянсом у Земного Содружества, но в память о ее основателях экипаж по-прежнему формируется из землян.

Для Минбарской Федерации 2261 год также не прошел бесследно. Ей тоже пришлось пережить гражданскую войну, вызванную стремлением Касты Воинов узурпировать власть и изолировать минбарское общество от внешних проблем и конфликтов. Только отчаянный поступок лидера двух других Каст (Жрецов и Мастеров), Деленн, смог предотвратить самоистребление минбарцев. Система власти была реформирована, и теперь на Минбаре правят те, кто тысячу лет оставался в тени, но обеспечивал и гордую воинственность Касты Воинов, и не менее гордую возвышенную духовность Касты Жрецов: преимущество в Сером Совете получила Каста Мастеров. Равновесие в обществе было восстановлено на новом уровне. По замыслу Деленн, союз землян и обновленной Минбарской Федерации должен стать прочным фундаментом Межзвездного Альянса.

Чудом пережившая без особых потерь Войну Теней Республика Центавр (во время последней битвы этой войны столица Республики, Прима Центавра, едва не была уничтожена ворлонцами как место дислокации одной из баз Теней) теперь, кажется, замерла в ожидании. После смерти Картажье, освобождения Нарна и разрыва с Тенями и их союзниками правящие круги Империи, по-видимому, окончательно лишились представления о том, как теперь должно жить их государство. И назначение бывшего приближенного Картажье, очевидно неспособного на какие-либо серьезные решения, Регентом — лишнее тому подтверждение. Однако некоторые события указывают на то, что союзники Теней не забыли о совершенном центаврианами предательстве (уничтожении базы Теней и казни их агента) и не намерены прощать этого...

Нарн обрел, наконец, свободу, но перед его жителями теперь стоит тяжелая задача восстановления родной планеты, пострадавшей от второй центаврианской оккупации даже больше, чем от первой. Но кроме разрушенной планеты, оккупация оставила еще более тяжелое наследство — почти совершенно распавшееся общество. Прошлые его лидеры, Кха'Ри, почти полностью истреблены центаврианами, а единственный уцелевший из них, Г'Кар, только благодаря мужеству и самоотверженности которого нарнам удалось освободиться, отказался возглавить свой народ в качестве единоличного диктатора. Возможно, пример их духовного вождя удержит нарнов от прошлых ошибок и стремления выместить на ком-нибудь свой гнев, а известная всем стойкость поможет преодолеть невзгоды восстановления родины.

| | Оригинальное название | Русский вариант | Номер | Сц. | Реж. |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | No Compromises | Никаких компромиссов | 502 | МС | ДГ |
| 2 | The Very Long Night of Londo Mollari | Очень долгая ночь Лондо Моллари | 503 | МС | ДИ |
| 3 | The Paragon of Animals | Венец всего живущего | 504 | МС | МВ |
| 4 | A View from the Gallery | Вид с галереи | 505 | МС и Э | ДГ |
| 5 | Learning Curve | Спираль познания | 506 | МС | ДИ |
| 6 | Strange Relations | Странные отношения | 507 | МС | ДФ |
| 7 | Secrets of the Soul | Тайны души | 508 | МС | ТД |
| 8 | In the Kingdom of the Blind | В королевстве слепых | 510 | МС | ДИ |
| 9 | A Tragedy of Telepaths | Трагедия телепатов | 511 | МС | ТД |
| 10 | Phoenix Rising | Как феникс из пепла | 512 | МС | ДИ |
| 11 | The Day of the Dead | День мертвеца | 509 | НГ | ДЛ |
| 12 | The Ragged Edge | Излом | 513 | МС | ДК |
| 13 | The Corps is Mother, The Corps is Father | Корпус — мать, Корпус — отец | 514 | МС | СФ |
| 14 | Meditations on the Abyss | Размышления над бездной | 515 | МС | МВ |
| 15 | Darkness Ascending | Тьма сгущается | 516 | МС | ДГ |
| 16 | And All My Dreams, Torn Asunder | И все мои мечты, разорванные в клочья | 517 | МС | ГГ |
| 17 | Movements of Fire and Shadow | Игра огня и тени | 518 | МС | ДФ |
| 18 | The Fall of Centauri Prime | Падение Примы Центавра | 519 | МС | ДУ |
| 19 | Wheel of Fire | Огненное колесо | 520 | МС | ДГ |
| 20 | Objects in Motion | Объекты в движении | 521 | МС | ДТ |
| 21 | Objects at Rest | Объекты в покое | 522 | МС | ДК |
| 22 | Sleeping in Light | Сон в сиянии | 422 | МС | МС |

МС — Майкл Стражинский
Э — Элиссон
ДГ — Джанет Грик
ДИ — Дэвид Игл
МВ — Майк Вейяр
ДФ — Джон Флинн
ТД — Тони Доу
НГ — Нейл Гейман
ДЛ — Дуг Лефлер
ДК — Джон Коупленд
СФ — Стивен Ферст
ГГ — Горан Гайик
ДУ — Дуглас Уайз
ДТ — Джесус Тревино



## ГЛАВНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА ПЯТОГО СЕЗОНА

Джон Шеридан, президент созданного в конце 2261 года Межзвездного Альянса
Майкл Гарибальди, бывший шеф службы безопасности «Вавилона-5»
Деленн, посол Минбарской Федерации, жена Шеридана
Доктор Стивен Франклин, главный врач станции
Капитан Элизабет Локли, новый командир станции
Лита Александер, коммерческий телепат
Зак Аллен, шеф службы безопасности
Лондо Моллари, посол Центаврианской Республики
Г'Кар, посол Режима Нарна
Вир Котто, помощник посла Моллари
Ленньер, помощник посла Деленн

Мы приводим список эпизодов пятого сезона в порядке последнего показа по TNT (во время премьерного показа эпизоды выходили в эфир в соответствии с производственными номерами, т. е. по мере завершения работы над ними). Действие всех эпизодов, за исключением финального, происходит в 2262 году.

# НАРНЫ

### ФИЗИОЛОГИЯ

Чрезвычайно тяжелые для жизни условия на планете сделали нарнов очень выносливой и мужественной расой. Толстая кожа позволяет им легко переносить жару и холод. Поскольку слой кожи помогает им поддерживать температуру тела на одном уровне, нарны не потеют – драгоценная влага сохраняется внутри. Их тела обладают способностью запасать энергию. Поскольку солнце Нарна – красный гигант, их глаза наиболее чувствительны к оранжевой и красной части спектра. Средняя продолжительность жизни на Нарне – примерно 50–60 стандартных лет.

Хотя для многих землян нарны похожи на рептилий, в действительности они – сумчатые. Женщины-нарны рожают детей (обычно от одного до трех), которых затем носят в своих сумках нарны-мужчины. Физиология нарнов позволяет им вступать в половые отношения с людьми, однако потомство невозможно без серьезного генетического вмешательства.

Благодаря своей выносливости нарны способны поглощать алкоголь в очень больших количествах (по людским меркам).

### ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Экстрасенсорных способностей нет. В один из периодов нарнской истории (примерно тысячу лет тому назад) нарны-телепаты были уничтожены. Эта чистка привела к тому, что гены, отвечающие за телепатию, стали слишком редки.

### ПСИХОЛОГИЯ

Нарны восхищаются победителями и презирают проигравших. Физическое совершенство – предмет гордости нарнов. Поскольку любой физический недостаток считается позорным, на Нарне не существует системы здравоохранения. В случае каких-либо заболеваний нарны вынуждены искать помощи у других рас. Чтобы избежать позора, делать это приходится втайне – например, нарны, чье зрение стало слабым, носят очки лишь тогда, когда без них совершенно невозможно обойтись.

Нарны обладают весьма воинственным складом характера и обостренными чувствами гордости и долга. В области политики все нарны – параноики. Гнет центавриан привел к превращению этой черты в ксенофобию. По мнению нарнов, любой союз между двумя или более расами может привести к нападению на Нарн. Поэтому задачей Г'Кара в первый год пребывания на «Вавилоне-5» было сеять раздор между другими расами. Еще одно следствие этой паранойи – ненасытное стремление получить новые технологии, способные гарантировать защиту.

### КУЛЬТУРА

У нарнского общества весьма древняя структура – оно представляет собой сложнейшую паутину кланов, семей, кругов, картелей, торговых организаций, информационных кругов, финансовых районов, племен, сфер и общин. Для того, кто не был воспитан в этом обществе, система отношений между всеми этими образованиями представляется непостижимой. Наиболее понятным представляется разделение на социальные классы, высший из которых – Внутренний Круг.

В нарнском обществе месть играет очень важную роль. Объявив Шон'Кар (кровную месть), нарн должен посвятить ей всю свою жизнь. Нарн охотно погибнет во имя своей цели. Существуют две разновидности Шон'Кар. Первая – Шон'Кар объявляемый, но безнадежный (так, помощница Г'Кара на «Вавилоне-5» объявила Шон'Кар дилгарке Джа'дур, однако, учитывая то, что вся раса дилгар была уничтожена при взрыве их солнца, Шон'Кар не имел большого значения, пока Джа'дур не появилась на станции...). Другая разновидность Шон'Кар значительно серьезнее. Если клятва скрепляется кровью (обычно наносится разрез посреди лба), Шон'Кар объявляется главной целью жизни нарна (или В'Тар).

Нарн может отомстить не только сам, но и с помощью подосланного наемного убийцы. Тента Ма'кур – хорошо организованная и уважаемая Гильдия наемных убийц. Нарны считают ее лучшей из подобных Гильдий. Ходят слухи, что она получила какие-то тайные сведения от Братства Техномагов. Убийцы из Тента Ма'кур обычно оставляют рядом с намеченной жертвой черный цветок, Бутон Смерти, для того, чтобы жертва знала о готовящемся убийстве и могла привести в порядок свои дела. Тента Ма'кур предоставляет своим клиентам твердые гарантии: если убийца не выполнит свой контракт, он должен умереть. Для некоторых особо важных дел Гильдия посылает подкрепление. Первый убийца даже не подозревает о том, что ему на помощь отправлен другой. Для вступления в ряды Тенты Ма'кур нарн должен полностью отказаться от всего, что связывает его с обществом, и быть готовым расстаться с жизнью в любой момент.

Киниальная Система – классификация наемных убийц. Наивысший уровень – Ини-Дарка, или Убийца, полностью выполняющий все свои контракты. Нарн, убивший ради совершения Шон'Кар, становится членом Ини-Дарка, как и тот, кто справедливо отомстит другому нарну (Шон'Кар необязателен). Избежать смерти от руки Ини-Дарка – позор для любого нарна. Следующая группа – Бас-Кини, воины. Дальше – Дар-Кини, которые убивают, чтобы защитить свою семью. Название уровня связано с обычаями племени, живущего в горах на родной планете нарнов. Следующий уровень – Вал-Кини, название дано в честь нарнского вепря – объ-

### Новости от BabCom

Третьего декабря на ТВ-6 ожидается премьера первого эпизода пятого сезона «Никаких компромиссов». На TNT состоялась премьера пяти финальных эпизодов «Вавилона-5» и фильма «Река душ».

19 октября после месячного перерыва были возобновлены съемки первого сезона «Крестового похода». Стражинский выпускает серию комиксов «Восходящая звезда».

Новый проект Билла Мамми (Ленньер) – диск «The BeFive», в работе над которым участвовали Мира Фурлан (Деленн), Клаудиа Кристиан (Иванова), Питер Юрасик (Лондо), Андреас Кацулас (Г'Кар)




единяет тех, кто убивает для защиты группы, не связанной родственными узами. Затем – Он-Кини, убивающие для самозащиты. Название этой группе дал одинокий и неистовый Он. Следующий уровень – Тис-Кини, названный в честь двухголового Тиса. На этом уровне находятся наемные убийцы. Последний – Дру-Кини (безумцы) – объединяет преступников и убийц-маньяков.

Опера нарнов ужасна с точки зрения центавриан и людей. Она состоит преимущественно из визга и воплей. Однако другие виды нарнской музыки весьма забавны.

## РЕЛИГИЯ

Религиозные убеждения нарнов сильно различаются, варьируясь от атеизма до религиозного фанатизма. Во время оккупаций центавриане уничтожили множество академических центров и библиотек, но из-за своих собственных верований оставили нетронутыми многие храмы. Благодаря этому уцелели многие священные книги нарнских пророков. По традиции эти книги копируются вручную (хотя в исключительных обстоятельствах этот обычай может быть нарушен), переписчики стараются в точности воспроизвести каждую строку, каждое слово и даже каждое пятнышко, включая изъяны бумаги.

Нарны верят, что слова пророков являются проводниками к истине и воплощают волю высшей силы. Величайшими из пророков считаются Г'Лан, обладающий наибольшим количеством последователей (его книги настолько стары, что уже забыто, когда они были написаны); Г'Стон, живший полторы тысячи лет тому назад, и Г'Кван, который жил около тысячи лет тому назад. Число последователей Г'Квана постоянно возрастает.

*Таковы данные «Официального путеводителя». Энциклопедия Ксенобиологии Вольтера (VEX) дает совершенно иную информацию по этому вопросу. Скорее всего, она основана на одной из новелл по мотивам «Вавилона-5», поэтому информация является недостоверной. Вкратце ее можно изложить таким образом: существовал древний пантеон богов, затем этих богов вытеснили пророки и мученики (борцы за свободу во времена первой центаврианской оккупации). Среди пророков наиболее знамениты Г'Кван и Г'Лан, причем Г'Лан поначалу был последователем Г'Квана.*

Нарны не сразу получают свои имена. При рождении им даются «временные» имена. Достигнув возраста в десять лет, ребенок получает возможность избрать себе истинное имя из того пантеона, которому он собирается поклоняться. Возможно, имена выбираются в том числе и из священных книг.

Последователи Г'Квана обязаны отпраздновать Священные Дни Г'Квана, где бы они ни находились. Священные Дни бывают примерно в одно и то же время нарнского года. В течение этих Дней нарнам многое запрещено: употреблять алкогольные напитки, делать покупки и пр. Для одного из ритуалов, проводимых в это время, нужно растение Г'Кван Эт, которое очень трудно вырастить. По закону это растение может использоваться лишь для религиозных ритуалов. Г'Кван Эт – символ веры в Г'Квана, во время ритуала он сжигается подобно земному ладану. На следующий год последователям Г'Квана понадобится новое растение, и обязанность добыть его ложится обычно на представителей высших религиозных кругов. Ритуал должен проводиться в тот момент, когда солнце находится за горами Г'Квана на Нарне. Начало ритуала таково:

*Дар времени, дар жизни, дар мудрости, дар света. За все это мы возносим благодарность. Возносим наши молитвы...*

## ИСТОРИЯ

Нарны не входили в контакт с другими расами, пока Тени не прилетели на их планету около тысячи лет тому назад. Обезопасив себя путем уничтожения практически всех телепатов-нарнов, Тени построили на одном из континентов свою базу. Их больше не интересовало коренное население планеты. Однако один ученый нарн, Г'Кван, узнал о том, что «посетители» его родной планеты участвуют в великой войне за пределами его мира. Несмотря на примитивный уровень развития технологий нарнов, Г'Квану вместе с оставшимися в живых телепатами удалось изгнать Теней.

До нашествия центавриан в 2110 году Нарн представлял собой мирную сельскохозяйственную планету. Увидев, что мир богат ресурсами и имеет важное стратегическое положение, центавриане поработили нарнов за счет более развитых технологий. Центавриане уничтожили сложную иерархию нарнского общества, превратив все население планеты в рабов. С нарнами обращались намного хуже, чем с другими покоренными народами. В течение ста земных лет Центавр опустошал планету, выкачивая из нее все возможное. Рабы-нарны трудились не только на самом Нарне, но и использовались для работ в других «протекторатах».

Нарнское Сопротивление очень быстро превратилось в мощное орудие борьбы с оккупантами. Нарны начали использовать знания и машины центавриан против них. Из-за постоянных восстаний и нападений центаврианам стало невыгодно продолжать эксплуатацию Нарна. В 2228 году Центавр был вынужден покинуть систему Нарн, оставив за собой опустошенную планету.

Чтобы выжить, нарнам пришлось превратиться из сельскохозяйственного мира в военную империю. Увлеченные военным победами, нарны забыли о многочисленных проблемах своего общества. К несчастью, последствия центаврианской оккупации оказались еще более серьезными. Новое правительство начало преследования всех тех, кто сотрудничал с центаврианами, а заодно и всех недовольных. За веком Нашествия начался период быстрой экспансии. Неоднократные попытки заключить союз с Минбаром и Ворлоном закончились ничем. Нарны приобретали необходимые ресурсы, захватывая планеты на границах системы Нарна, и улучшали при этом свое стратегическое положение. Частично эти захватнические кампании финансировались Землей за счет продажи ей оружия во время войны с Минбаром. Сотрудничество с дилгарами также оказалось выгодным для нарнов.

В 2258 году Нарн напал на колонию центавриан на Рагеше 3. Прежде эта планета являлась колонией самих нарнов, но была захвачена Центавром. Для ее захвата нарнам пришлось нанести мощный военный удар, однако их вынудили отказаться от прав на планету. Тем не менее, кажущаяся неудача принесла нарнам немалую выгоду – им удалось захватить много образцов различных центаврианских технологий.

Цель Нарна в это время – сеять раздор между расами и добывать «запрещенные» технологии, одновременно говоря о мире в Галактике. Отвлекая внимание других рас, нарны продолжали укреплять свою военную мощь. Самое опасное для нарнов – создание союза против Нарна и нападение на них до того, как они будут готовы.

В конце 2258 года основанная пять лет тому назад военная база нарнов на границах контролируемой центаврианами области Галактики (квадрант 37) была атакована небольшим флотом Теней по просьбе посла Центавра Лондо Моллари. Погибло десять тысяч

нарнов. Не было найдено никаких доказательств причастности к этому центавриан. Лишь несколько членов правительства Нарна считали, что случившееся – результат действия Теней, известных нарнам из книги Г'Квана. Отправленный к За'ха'думу на разведку крейсер нарнов был уничтожен в момент выхода из гиперпространства вблизи этой мертвой планеты.

В 2259 году император Турхан прилетел на станцию, собираясь публично принести извинения народу Нарна за страдания в годы оккупации. Однако посол Г'Кар, не подозревая о намерениях Турхана, запросил у Кха'Ри разрешения убить главу Центаврианской Республики. Кха'Ри дали согласие, однако перед самым приемом Турхану стало плохо. Узнав о планах императора, Г'Кар изменил свое решение, однако, к несчастью, император скончался, а Тени напали на пост нарнов в квадранте 14. Когда нарнские корабли прибыли в этот квадрант, они обнаружили там крейсер Центавра. Тогда Нарн объявил войну центаврианам. В течение последующих шести месяцев нарнам удалось одержать лишь несколько побед. Несмотря на громкие заявления, нарны были вынуждены отступать под натиском центавриан.

Командование Нарна под предводительством Г'Стена решило изменить тактику. План был таков: отправить большинство кораблей для нападения на планету в системе Гораш, через которую центавриане получали продовольствие и оружие. Но засекреченный приказ одному из флагманских кораблей нарнов был перехвачен центаврианами. Оставив чисто символическую защиту, нарнский флот покинул Нарн и отправился к Горашу. Однако там его поджидали крейсеры Теней. В результате встречи весь флот нарнов был уничтожен. Центавриане же спокойно отправились к Нарну. Чтобы избежать кровопролитной наземной войны, центавриане применили масс-драйверы (устройства, с помощью которых небольшие, но массивные тела – астероиды – направляются в сторону планеты и, ускоряемые ее гравитационным полем, приобретают большой импульс.) У нарнов не было иного выбора, кроме безоговорочной капитуляции. Нарн вновь превратился в колонию, став частью Центаврианской Республики.

Действия центавриан сделали Нарн практически непригодным для жизни. Центавриане основали концентрационные лагеря для нарнов, а лордом Рифой была разработана программа «генетической чистки». Казни продолжались – за одного убитого центаврианина казнили 500 нарнов. Целью центавриан было сломить гордость нарнов – единственное, что центавриане не смогли подчинить своей воле за сто лет первой оккупации. Для выявления мятежей был посланы специальные отряды, которые могли без всякой причины сжечь целую деревню.

Несмотря на все трудности, Нарнское Сопротивление действовало довольно эффективно. Главой Сопротивления стал бывший посол Г'Кар. Несмотря на практически полное отсутствие средств, ему удалось собрать десять кораблей, уцелевших в войне. В начале 2260 года Г'Кар увидел образ Г'Лана (посол Ворлона Кош Наранек), и это видение изменило всю жизнь нарна. Он начал работать над Книгой Г'Кара, которая впоследствии станет чрезвычайно популярной среди нарнов. Эта книга должна рассказать о Войне, Падении Нарна, ошибках нарнов и о том, что необходимо предпринять для их исправления.

Вскоре после Падения Нарна на «Вавилон-5» прибыл выбранный центаврианами преемник Г'Кара. Угрожая гибелью семей свободных нарнов, советник На'Фар потребовал возвращения Г'Кара на Нарн, однако его миссия завершилась неудачей. Позднее центавриане вновь попытались вынудить Г'Кара покинуть станцию под предлогом спасения его помощницы На'Тот, но и на этот раз знаменитый нарн остался на свободе – посол Центавра Лондо Моллари с помощью Г'Кара подстроил ловушку для лорда Рифы. В 2261 году центаврианам все-таки удалось захватить Г'Кара, когда тот отправился на поиски пропавшего шефа службы безопасности станции Майкла Гарибальди. Нарну удалось выйти на след истребителя Гарибальди, но центавриане выследили его и увезли на Приму Центавра. Г'Кар стал игрушкой в руках безумного императора Картажье. Ему пришлось вынести ужасные пытки, он лишился глаза... Однако эти мучения были не напрасны – Г'Кар заключил соглашение с Лондо Моллари о том, что он поможет убить Картажье, а в благодарность за это Моллари сделает так, что центавриане навсегда покинут Нарн. Лондо удалось заманить императора на Нарн, где охрана его была не столь сильной, как на Приме Центавра, а в момент прочтения приговора Г'Кар невероятным усилием разорвал свои цепи и бросился на гвардейцев, благодаря чему Моллари получил возможность увести императора из тронной залы так, что охрана не заметила этого.

Сразу же после гибели императора Картажье (по официальным данным, от сердечного приступа) центавриане покинули захваченную планету. Нарны предложили Г'Кару стать их вождем, но тот отказался, заявив, что сражался за изгнание



одного диктатора не для того, чтобы самому занять его место.

Нарны были вынуждены направить все свои силы на восстановление разрушенной экономики. Уже в конце 2261 года они смогли выделить для помощи Шеридану несколько боевых кораблей...

## ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СТРОЙ

Нарнский Режим – парламентская республика. Во главе государства стоит Кха'Ри – правящий политический и религиозный орган. Формально в Кха'Ри входят представители всех восьми главных Кругов, однако реально в управлении государством участвуют лишь четыре верхних Круга.

Внутренний, или Первый Круг – верховные правители (8 членов).

Второй Круг – советники правителей (16 членов – по два советника на каждого члена Внутреннего круга).

Третий Круг – дипломаты (12 членов – они ведут активную дипломатическую деятельность и принимают участие в заседаниях Кха'Ри на Нарне).

Четвертый Круг – военные.

Пятый Круг и Шестой Круги – региональные администраторы и военные, управляющие гарнизонами колоний.

Седьмой и Восьмой Круги – ученые, чьи интересы лежат в области истории и культуры Нарна.

Члены первых четырех Кругов на постоянной основе принимают участие в заседаниях Кха'Ри в столице Нарна городе Г'Камазаде. Представители же следующих четырех Кругов встречаются лишь периодически, исполняя свои обязанно-




сти в различных регионах и колониях. О нынешнем составе Кха'Ри трудно сказать что-нибудь определенное, учитывая положение дел на Нарне. Из членов прежнего Кха'Ри после центаврианской оккупации в живых остался лишь Г'Кар, посол Нарна на «Вавилоне-5».

## ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Вооруженные силы Нарна были практически полностью уничтожены во время войны с Центавром (самый страшный удар по нарнскому флоту был нанесен у Гораша 7). Численность наземных войск чрезвычайно мала, а в начале 2260 года весь уцелевший флот насчитывал не более десяти боевых кораблей. Прежде основу флота составляли тяжелые крейсеры класса «Г'Кван».

## МЕТРОПОЛИЯ – НАРН

Некогда бывший очень плодородной планетой, теперь Нарн кажется безжизненной пустыней. Сто лет центаврианской оккупации, сопровождавшейся беспощадной эксплуатацией природных ресурсов, и четырехдневная бомбардировка (2259 год) с применением массдрайверов привели к тому, что теперь лишь радикальное терраформирование может вернуть планете ее знаменитые леса.

## КОЛОНИЯ

Когда в 2261 году центавриане покинули Нарн, они освободили и захваченные колонии нарнов: Ши, Дросс, Зок, а также колонию в квадранте 14.

# НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ НАРНЫ

## Ко'Дат (Ko'Dath)

Первая помощница Г'Кара. Она прилетела на «Вавилон-5» примерно в марте 2258 года и приняла участие в качестве заместителя посла Г'Кара в переговорах по сектору Евфрат между Нарнским Режимом и Центаврианской Республикой. Эти переговоры осложнились пропажей у посла Моллари «пурпурных файлов», однако благодаря вмешательству командора Синклера скандал удалось замять, и стороны достигли компромиссного решения вопроса. Сам Г'Кар был не слишком доволен деятельностью Ко'Дат, особенно ее реакцией на некоторые его слабости (к примеру, любовь к женскому полу). Примерно в апреле того же 2258 года Ко'Дат погибла во время несчастного случая в шлюзе. Ее заменила На'Тот.

## Ду'Рог (Du'Rog)

В прошлом Ду'Рог являлся кандидатом в члены Третьего Круга. По непроверенным данным, Г'Кар устроил все так, что Ду'Рог был обвинен в поставках чрезвычайно мощного биологического оружия. В результате место в Третьем Круге досталось Г'Кару. Ду'Рог поклялся отомстить. Перед своей смертью он нанял убийцу из Тенты Ма'кур, Ту'Пари, который должен был убить Г'Кара по истечении 48 часов после получения записи. По мнению Ду'Рога, Г'Кар, умирая от страха, должен был ожидать своей смерти. Однако, несмотря на большую сумму, заплаченную Тенте Ма'кур, план Ду'Рога провалился – в первую очередь благодаря На'Тот.

## Ту'Пари (Tu'Pari)

Наемный убийца достаточно высокой квалификации, член Гильдии убийц Тента Ма'кур. Несмотря на принадлежность к Гильдии, Ту'Пари обладал довольно сильно выраженным физическим недостатком – слабым зрением, но очень старательно его скрывал (поскольку нарны очень гордятся своим физическим совершенством). Последнее поручение Ту'Пари в качестве наемного убийцы – убийство посла Г'Кара, причем, по воле заказчика, Г'Кар должен был испытать перед смертью столько страданий, что охотно расстался бы с жизнью.

Ту'Пари прибыл на «Вавилон-5» под видом курьера с Нарна, который доставил важное послание. Позднее он попытался вызвать у Г'Кара подозрения в отношении атташе На'Тот, прилетевшей на станцию практически одновременно с Ту'Пари. Когда Г'Кар догадывается, кто же на самом деле является его убийцей, Ту'Пари наносит ему сильный удар и уволакивает бесчувственного нарна на один из заброшенных уровней. Надев на шею и руки посла болеизлучатели, Ту'Пари начинает пытать Г'Кара. Все попытки подкупить его бессмысленны – он слишком сильно опасается мести Тенты Ма'кур за невыполнение контракта. Однако благодаря находчивости На'Тот, которая смогла не только разыскать похищенного шефа, но и обвести его похитителя вокруг пальца, Г'Кару удается спастись.

Через три дня, когда Ту'Пари приходит в себя после ударов, нанесенных Г'Каром, тот вместе со своей помощницей сажает его на корабль, сообщив заодно, что на его счет была переведена большая сумма денег. Ту'Пари в ужасе, поскольку появление денег автоматически означает, что Тента Ма'кур сочтет его предателем. В отчаянии Ту'Пари покидает «Вавилон-5».

## На'Фар (Na'Far)

В 2260 году советник На'Фар был избран центаврианами для того, чтобы представлять на «Вавилоне-5» оккупированный Нарн. На'Фар являлся сторонником тех, кто считал, что время открытого сопротивления захватчикам еще не пришло. По его мнению, действия Г'Кара и его последователей лишь мешают простым жителям Нарна – к примеру, они не могут получать продовольствие, присылаемое центаврианами. На'Фар требует, чтобы Г'Кар покинул станцию и отправился на Нарн. Это успокоит центавриан, а сам На'Фар займет место Г'Кара во главе Сопротивления. Поддавшись на его уговоры, Г'Кар решает покинуть станцию, но ее обитатели резко возражают, несмотря на то, что их семьям угрожает серьезная опасность. В результате миссия На'Фара терпит неудачу, и ему ничего не остается делать, как вернуться на Нарн.

## Г'Стен (G'Sten)

Военачальник Г'Стен был командующим нарнским флотом. Разработанный в конце 2259 года под его руководством план заключался в том, чтобы нанести решающий удар по центаврианской базе снабжения у Гораша 7. Г'Кар, племянник Г'Стена, считал этот план чрезвычайно опасным, потому что для его осуществления необходимо было забрать весь нарнский флот, оставив сам Нарн без защиты. Однако Г'Стен предпочел рискнуть, поскольку в случае удачи нарны получили бы серьезный перевес.

Однако центаврианам удалось узнать о замыслах нарнов. Лорд Рифа договаривается с послом Моллари о том, что корабли Теней встретят нарнские корабли в системе Гораш, в то время как центаврианский флот отправится к беззащитной планете.

Доктор Франклин, занимавшийся лечением раненых нарнов-беженцев, сообщает Г'Кару, что центавриане отозвали свои корабли, поддерживающие блокаду некоторых колоний. Осознав, что центавриане готовят нападение на Нарн, Г'Кар связывается с Г'Стеном, но тот отказывается отменять столь масштабную операцию без серьезных доказательств.

У Гораша 7 нарнский флот оказывается в ловушке. Увидев, что их

корабли практически бессильны против наводящих ужас звездолетов Теней, Г'Стен приказывает уходить, однако Тени уничтожают открывающиеся точки перехода. Г'Стен погибает вместе с остальными нарнами.

### На'Кал (Na'Kal)

На'Кал – командир нарнского боевого крейсера «Г'Ток». В самом конце 2259 года, после капитуляции Нарна, он решает отвести крейсер к «Вавилону-5» в надежде найти там убежище. По договоренности с капитаном Шериданом На'Кал приказывает отключить гиперпространственный привод, чтобы выделить дополнительную мощность, необходимую для ремонтных работ.

Однако очень скоро центаврианам становится известно о том, что вблизи «Вавилона-5» находится нарнский боевой крейсер. Правительство Центавра присылает свой корабль, который должен захватить нарнский крейсер. Но Шеридан, давший нарнам обещание защитить их, выпускает истребители и угрожает открыть огонь по центаврианам. В сопровождении истребителей нарнскому крейсеру удается уйти через зону перехода, а огонь станции уничтожает корабль центавриан.

В конце 2260 года «Г'Ток» вновь прилетает к «Вавилону-5». К этому моменту крейсер уже отремонтирован. На'Кал мечтает о нанесении ответного удара центаврианам, но Г'Кар считает, что время еще не пришло – надо любой ценой сохранить «Вавилон-5». Несмотря на настойчивые просьбы Г'Кара помочь Шеридану в его попытке уничтожить корабль Теней, используя телепатов, На'Кал отказывается. По его мнению, нарны не могут разбрасываться своими кораблями. Однако в решающий момент Г'Кар принимает командование крейсером на себя и отправляется на помощь Шеридану. Именно благодаря появлению «Г'Тока» и кораблей Лиги Неприсоединившихся Миров, отправившихся вместе с Г'Каром, Шеридану удается одержать первую победу над кораблями Теней.

### Та'Лон (Ta'Lon)

В 2259 году в секторе 92 конвой, в который входил корабль Та'Лона, подвергся нападению страйбов. Страйбы захватили не только Та'Лона, но и капитана Шеридана, командира «Вавилона-5», вылетевшего для расследования в этот сектор. Проводя эксперименты над захваченными, страйбы заставляют их сражаться друг с другом, прикрепив к их головам специальный прибор. Несмотря на действие прибора, Та'Лон осознает, что не хочет убивать человека, и просит вместо этого убить его. Когда Шеридану удается снять с него устройство, нарн приходит в себя и рассказывает капитану о страйбах и их целях. Однако, по его мнению, у них нет шансов выбраться из корабля. Но Шеридану удается обнаружить выход из камеры, а потом добраться до спасательного бота.

Излечившись, Та'Лон отправляется на Нарн. Он хочет помочь своим соплеменникам и решает стать телохранителем советника На'Фара. Однако вскоре он понимает, что охраняет На'Фара не столько от инопланетян, сколько от самих нарнов. Прилетев в начале 2260 года на «Вавилон-5» вместе с На'Фаром, Та'Лон решает остаться на станции и становится телохранителем Г'Кара. Вместе с остальными нарнами он принимает активное участие в обороне станции, когда на нее нападают земные корабли. Позднее (в 2261 году) Та'Лон, судя по всему, покинул станцию, однако в 2262 году он вернется на «Вавилон-5». ■

# ВОЕННЫЙ КОСМОФЛОТ ЗЕМНОГО СОДРУЖЕСТВА

Начало истории военного космофлота Земли следует отнести, вероятно, к 2165 или 2170 году. В это время земляне основали свои первые колонии вне Солнечной системы и начали интенсивные межзвездные перелеты. Как следствие, возникла необходимость в защите новых владений от вполне вероятных в неспокойной Галактике вторжений. Далее в этой статье речь пойдет о так называемых «больших» военных кораблях (об истребителях мы рассказали в 9-м номере «Игромании» за 1998 год).

Эволюция первого поколения кораблей военно-космических сил Содружества завершилась тяжелым крейсером класса «Гиперион». Некоторые корабли этого класса оставались в строю еще в 2260 году, несмотря на то, что их расцвет пришелся на начало 2230-х годов и Дилгарскую войну. Производил крейсеры концерн «Карма-Тек» на орбитальных космоверфях Земли «Новая Ганза». Крейсер имеет весьма внушительные размеры (1188,7 м в длину при средней высоте в 286,5 м и 326,1 м в районе надстройки), оснащен тремя пучковыми ускорителями 9000А Бейгла-Брайанта и гиперпространственным приводом. Грузоподъемность крейсера – 31,5 тыс. тонн, командный состав – 10 офицеров, общая численность экипажа – 350 человек. Первоначально крейсеры были вооружены двумя средними импульсными орудиями калибра 52 мм, четырьмя стандартными пучковыми излучателями и четырьмя пусковыми установками перехватчиков. Кроме того, на них базируются шесть истребителей «Фурия». Эти крейсеры составляли основу военного космофлота Земли во время дилгарского вторжения и во многом победу Содружества обеспечили именно они. Вплоть до начала Минбарской войны 2245–2247 годов крейсеры не подвергались сколько-нибудь существенной реконструкции. «Гиперионы» печально знамениты тем, что командир одного из них (крейсера «Прометей»), капитан Янковский, спровоцировал своими необдуманными действиями эту самую страшную войну в истории человечества. Однако на счету крейсера есть и единственная крупная победа над минбарцами. Крейсер «Лексингтон» под командованием Джона Шеридана сумел уничтожить флагман минбарского флота – «Черную звезду».



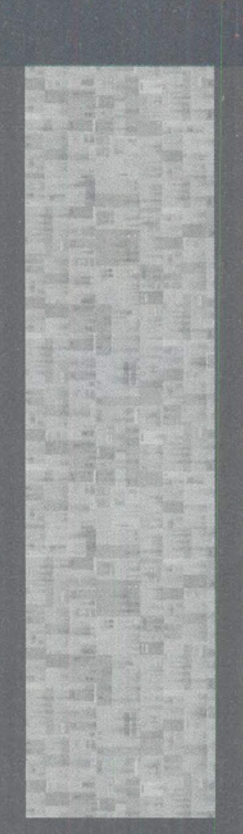
Но космофлот Земли не мог противостоять подавляющему военно-техническому превосходству минбарцев; почти все крейсеры класса «Гиперион» погибли в ходе боев, особенно много их было уничтожено в Битве на Рубеже. Немногие уцелевшие после войны были реконструированы. К их вооружению добавились два тяжелых лазерных и два средних плазменных орудия калибра 40 мм.

Однако во время Минбарской войны основу космофлота составляли уже корабли второго поколения: дредноуты класса «Нова». Они были приняты на вооружение флота незадолго до начала войны, а их конструкция стала основой дизайна двух наиболее удачных типов звездолетов Содружества. Дредноуты не имеют тяжелых лазеров, но несут батарею из 18 спаренных плазменных орудий, сеть пусковых установок перехватчиков и осна-

щены гиперпространственным приводом. И хотя «Нова» обладают наибольшей огневой мощью на единицу длины корпуса, их энергетические установки не обеспечивают потребностей систем вооружений. Если дредноут ведет интенсивный огонь, он теряет подвижность. Дредноуты также служат кораблями базирования для десантных ботов наземной армии Вооруженных сил Земли.

Помимо дредноутов и крейсеров немаловажная роль во время Минбарской Войны отводилась корветам класса «Олимп». Это корабли среднего класса, длиной около 500 м, неплохо вооруженные для кораблей такого размера. Они имели на борту несколько «Фурий», но (в отличие от крейсеров и дредноутов) не имели гиперпривода, что резко снижало возможности их применения, поскольку корветы оказались привязаны к системе зон перехода. Почти все они погибли во время Минбарской Войны, а оставшиеся были списаны. Даже в условиях острой нехватки боевых кораблей после войны попытки их реконструировать сочли бесполезной тратой ресурсов.

И у крейсеров класса «Гиперион», и у дредноутов «Нова», помимо прочих, был один недостаток, существенно ослаблявший космофлот Земли: на кораблях обоих типов отсутствовала сила тяжести, а потому они нуждались в экипажах, специально обученных несению службы в условиях невесомости. Из-за этого космофлот не мог с должной скоростью восполнять потери в личном составе – у него просто не хватало времени на подготовку новобранцев. А потому после Минбарской Войны перед конструкторами встала задача разработки такого боевого корабля, на котором основная часть помещений, в которых проживает и несет службу экипаж, была бы обеспечена комфортной силой тяжести, привычной для землян. Таким кораблем, пришедшим на смену крейсерам и дредноутам, стал фрегат класса «Омега».



Фрегаты – третье поколение боевых кораблей, принятых на вооружение космофлотом Земли. Компоновка «Омег» во многом повторяет компоновку дредноутов «Нова», но с одним принципиальным отличием: в среднюю часть корпуса конструкторы встроили вращающуюся секцию, в которой разместились жилые и основные рабочие помещения экипажа. За счет вращения в них поддерживается комфортная сила тяжести, что, в свою очередь, значительно упрощает и ускоряет процесс подготовки офицеров, а в особенности нижних чинов для кораблей этого класса. Размерами эти корабли превосходят и дредноуты, и тяжелые крейсера: по различным оценкам длина корпуса фрегатов «Омега» составляет от 1 000 до 1 500 м (хотя и уступают другому типу кораблей, также построенному на базе конструкции дредноута – кораблям-исследователям, длина корпуса которых составляет 4 572 м). Основная двигательная установка – четыре пучковых ускорителя 9000А Бейгла-Брайанта, фрегаты оснащены также гиперпространственным приводом. Обслуживает «Омегу» даже меньшая по сравнению с крейсером команда: офицерский состав – 10 человек, общая численность экипажа – 256 человек. На вооружении фрегатов имеется: два тяжелых импульсных орудия, четыре тяжелых лазерных орудия (два носовых и два кормовых) калибра 52 мм, 8 пучковых орудий калибра 40 мм и 6 пусковых установок для перехватчиков. Фрегаты способны нести две полных эскадрильи истребителей «Фурия» или полторы эскадрильи «Молниеносных». В дополнение к истребителям, «Омеги» имеют на борту два «челнока» для грузовых и пассажирских перевозок. Производит фрегаты корпорация «Рокетдайн» на орбитальных космоверфях «Новая Ганза» (точнее, эта корпорация управляет производственным циклом и владеет головным сборочным предприятием).

Фрегаты «Омега» вплоть до конца 2261 года были новейшей линией больших боевых кораблей Вооруженных сил Земли. Отчаявшись организовать надежную оборону, Вооруженные силы Земли распределили заказы на эти корабли среди крупнейших фирм-производителей таким образом, чтобы сделать процесс производства наименее уязвимым для нападений. «Производственная группа I» выпустила первый корабль класса «Омега» («Ахиллес») в рекордные сроки. Сейчас на вооружении космофлота состоит более 200 кораблей этого типа. Вплоть до 2259 года, когда Кларк стал президентом Содружества, все суда Вооруженных сил Земли назывались обычно по именам героев греческих мифов. Современная номенклатура состоит из более привычных названий.

В 2260–2261 г. линия фрегатов «Омега» получила дальнейшее развитие в модифицированных фрегатах класса «Омега». На фоне сохранившегося общего дизайна в кораблях этой разновидности впервые были использованы заимствованные у Теней технологии: органическая броня корпуса и, возможно, лучевые орудия. Однако после уничтожения Армией Света отряда модифицированных фрегатов и падения режима президента Кларка эта линия боевых кораблей дальнейшего развития не получила.

Полувоенными по сути являются упоминавшиеся выше корабли-исследователи, крупнейшие серийно производимые Землей звездолеты. Их основное назначение – разведка и картографирование глубокого космоса, а также монтаж зон перехода и навигационных маяков. Их громадные размеры обусловлены необходимостью перевозить элементы конструкции зон перехода (сами зоны перехода могут быть до 11 км в длину), грузоподъемность составляет около 100 тыс. тонн. Основа двигательной системы – 6 пучковых ускорителей 9000А Бейгла-Брайанта и собственный гиперпространственный привод. Экипаж – 350 человек. Корабли вооружены четырьмя средними (калибра 52 мм) и четырьмя спаренными импульсными орудиями. Они способны несколько лет оставаться в автономном полете в глубоком космосе. Часть их приписана к Вооруженным силам Земли, частью владеют крупные корпорации, ведущие самостоятельную разведку и освоение внеземных ресурсов.

В конце 2261 – начале 2262 годов успешно завершились ходовые испытания двух прототипов принципиально нового типа кораблей: фрегатов класса «Колдун». Сначала Армия Света, а затем регулярные Вооруженные силы Межзвездного Альянса ощущали необходимость в более крупных, по сравнению с крейсерами типа «Белая звезда», кораблями (выполнение целого ряда задач для «Белых звезд» оказалось невозможным). Было принято решение о разработке нового типа кораблей, в котором будут использоваться технологические наработки из конструкции «Белых звезд». В начале 2262 года два корабля этого нового типа, «Виктория» и «Эскалибур», завершили ходовые испытания, и «Виктория» сразу же отправилась в годичный поход с целью опробовать новый фрегат в условиях длительного автономного полета. Во многом общий дизайн «Колдунов» напоминает традиционный дизайн минбарских крейсеров класса «Шарлин». Поскольку Земное Содружество присоединилось к Межзвездному Альянсу, оно, по всей вероятности, сможет использовать корабли нового типа, а также получит доступ к многочисленным технологическим новшествам, использованным в конструкции этих кораблей, но неизвестным землянам (например, ворлонская адаптирующаяся броня и минбарские гравиметрические двигатели).

# ПИСЬМА НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

Сериал смотрю уже три года, с того момента, когда показали первые серии. Сначала смотрел ради интереса, потом ради удовольствия. Я не могу назвать себя фанатом, но считаю этот сериал прекрасным, великолепным, и т. д., и т. п. Прекрасно в нем все: игра актеров, компьютерные вставки, так органично вписывающиеся в фильм, основная сюжетная линия. Но я хочу сказать о другом: поразил меня в сериале его философский подтекст. Все продумано до мелочей, не обязательно видеть в нем войны инопланетян, каждую сцену можно перенести в реальную жизнь. Не так ли ведут себя люди? Так прекрасно сделан конфликт ворлонцев и Теней, здесь и борьба добра и зла, и простое человеческое тщеславие...

Подобное развитие цивилизации Земли вполне вероятно: создание Пси-Корпуса, диктатура, диктат мегакорпораций. «Вавилон-5» не превратился в красивую сказку, как «Star Trek», где все – положительные герои, а на Земле, наверное, коммунизм.

«Вавилон-5» стал за последние два года единственным, что хоть как-то скрашивает жизнь, особенно теперь...

Я считаю, что «Вавилон-5» – это самый лучший фантастический сериал нашего времени. Стражинский – гениальный человек, собравший не менее гениальную команду и сумевший зажечь ее тем же огнем, которым горел он сам. И вот в результате – проект, которому сулили оглушительный провал, выжил...

Самое большое впечатление на меня произвело обилие независимых сюжетов, каждый из которых прекрасно вписывался в основную канву и в то же время был по-своему оригинален. Воистину, JMS – гениальный сценарист!

***

Где можно найти кассеты с эпизодами из сериала?

Из ваших статей я узнал, что по мотивам «Вавилона» снято несколько фильмов, и по этому поводу вопрос: где можно и можно ли вообще на российском рынке достать фильмы «В начале» и «Третье пространство», а также книгу Катрин Дреннен «Грезить в Городе Печалей»?

*К сожалению, пока в России купить кассеты или диски с эпизодами «Вавилона-5» невозможно. Насколько нам известно, ни одна из российских компаний не приобретала у компании «Warner Brothers», которая является владельцем сериала, прав на распространение кассет в России.*

*Фильм «В начале» под названием «Начало» продается в Москве в магазинах фирмы «Союз», выпустила его фирма «Варус-Видео» (именно она уже выпустила двухсерийный эпизод «Голос в пустыне»). «Третье пространство» тоже появилось в Москве под названием «Вавилон 5: Третье пространство».*

*Что касается книг по мотивам «Вавилона-5», то, по нашим данным, эти новеллы не были переведены на русский язык.*

***

В 9-м номере «Игромании» помещен постер, выполненный Denis Turjanskiy, хотелось бы узнать, как он его сделал (в смысле, в какой программе). Хотелось бы узнать, можно ли приобрести какую-нибудь техническую информацию по кораблям Минбара, Ворлона, космофлота Земли и т. п.

*Постер был изготовлен с помощью программы 3D Studio MAX R1.2. Техническую информацию о кораблях различных рас можно узнать из «Официального путеводителя» (в будущем мы обязательно опубликуем наиболее интересные сведения). Что касается самих моделей кораблей, то Денис использовал собственные разработки, а также некоторые готовые модели, которых в Сети их довольно много, причем для различных программ, в том числе и для Lightwave. Они занимают не очень много места – от 500 кб до 1.5 Мб, поэтому, если у вас есть доступ к Интернет, советуем скачать модели оттуда. Вот один из адресов:*

*http://tep3.res.lehigh.edu/~mazrim/b5-objects.html*

***

Хотелось бы как можно больше узнать о минбарцах, их культуре и традициях; о Валене – какую жизнь он прожил на Минбаре?... Ужасно хочется узнать, что же все-таки произошло с сыном Джона Шеридана и Деленн?

*Мы обязательно расскажем в следующих номерах о минбарцах, ворлонцах и Тенях. В качестве Синклера Вален прожил на Минбаре менее двух лет, об этих годах повествует книга К. Дреннен «Грезить в Городе Печалей». В качестве же самого Валена он жил около ста лет, однако после смерти его тело не было найдено. Более того, из эпизода «Искупление» нам стало известно, что дети Валена были вынуждены бежать с Минбара.*

*В книге «Грезить в Городе Печалей» есть намеки, что Синклер встретился в прошлом с Кэтрин Сакай, которая попала во временной разлом еще до того, как Синклер отправился на «Вавилон-4». Кроме того, летом этого года вышел новый комикс, в котором рассказывается о судьбе этой станции, о том, как минбарцы встретили Валена и Затраса, как развивалось Восстание Теней...*

*Теперь о сыне Шеридана и Деленн. Пока никто не знает (хотя слухи появились довольно давно), что же именно произойдет с Дэвидом Шериданом. Более того, никто не знает, появится ли он вообще в сериале. Однако уже в двух эпизодах сериала утверждалось, что с Дэвидом случится нечто плохое («Война без конца» и финал четвертого сезона), поэтому мы надеемся, что обязательно услышим об этой истории в финале пятого сезона.*

***

Хочу сказать огромное спасибо за рецепт нарнских и центаврианских спу – потрясающая вещь!!! Надеюсь, это не последние рецепты «Свежего воздуха» (требую продолжения банкета!!!).

*Обязательно продолжим. Шеф-повар ресторана «Свежий воздух» всегда к вашим услугам!*

***

Сколько нужно заргов, чтобы ввернуть лампочку? Шутка. Я хотел бы узнать биографию Бестера до того, как он появился в сериале.

*К сожалению, о жизни Бестера известно довольно мало, хотя это необыкновенно интересный персонаж. У него есть жена (плановый брак), он любил Кэролин, которая находится в криогенной камере... В пятом сезоне мы узнаем очень интересные подробности о Бестере, его характере, мировоззрении и прошлой жизни.*

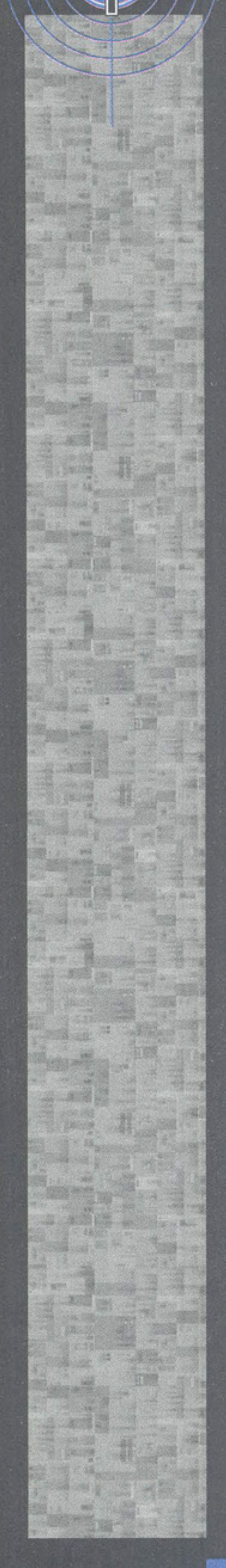
***

Расскажите про корабли Теней: характеристики, виды, слабые места. Война на носу, позарез нужна информация о противнике.

*Ну, как написано в одном из пришедших к нам писем, до строительства «Вавилона-5» осталось 93 960 дней, так что время у нас еще есть, можно не волноваться. Однако о кораблях Теней мы обязательно расскажем в следующих номерах...*

***

Хотелось бы побольше узнать об актерах. Большинство их не знакомо мне. Понравилась ваша ТВ-программа. Недавно читала сборник толкинистских анекдотов – очень смешно. А что, для поклонников «Вавилона-5» нет ничего подобного?



Нас несколько удивило, что практически в половине пришедших писем встречается просьба рассказать об актерах, занятых в сериале. Видимо, это связано с тем, что большинство из них действительно неизвестны нашему зрителю, поскольку в основном работают на американском телевидении. В первых номерах «Игромании» за следующий год мы обязательно поговорим об актерах, исполнивших роли запомнившихся вам персонажей, и постараемся опубликовать их фотографии без грима.

В отношении анекдотов: в Сети существует страница «Вавикдот» (приложение к журналу «Вавилоша» – http://www.babylon5.aha.ru/babylosa/babylosa.htm), где публикуются анекдоты и афоризмы на вавилонскую тематику, присланные поклонниками сериала. Следует иметь в виду, что это весьма специфический юмор, и, чтобы понять его, необходимо хорошо знать первоисточник.

Приведем некоторые образцы «народного творчества»:

Звонок на За'Ха'Дум (к телефону подходит Лориен):

– Алло, скажите, а Шеридан ещё жив?

– Ещё нет.

***

Ленньер – Деленн: «Деленн, у нас серьезная проблема – на станции кончились свечи...»

***

Кош – Шеридану: «Джон, я твой отец. Помоги мне снять эту маску».

***

А знаете ли вы, что рабочим названием первой серии четвертого сезона, «Час волка», было «Падал прошлогодний Шеридан»?

***

Шеридан – Кошам: «Чего вы сцепились?»

Кош-1 (указывая на Коша-2): «Пурпурный!»

Кош-2 (указывая на Коша-1): «Зеленый!»

***

Франклин смотрит историю болезни Лондо и говорит Мэриел:

– Ваш муж полностью поправился. Это подтверждают все анализы и результаты сканирования.

Мэриел:

– А нельзя ли, чтобы я была совсем спокойна, сделать вскрытие?

***

«Вавилон-4». Вален подметает остатки кокона. Врывается Затрас, хватает его за руку и тащит за собой со словами:

– Пока ты был в Кризалисе, Затрас тоже работал. Затрас всегда занят. Такая судьба. Затрас хочет быть полезен. Затрас исследовал станцию, и посмотри, что нашел Затрас. Вот, два «зайца».

– Сам ты заяц. А мы всегда были здесь.

***

В медлабе Гарибальди проходит медосмотр. После обследования Франклин связывается с Шериданом:

– Капитан, мне кажется, Гарибальди опять что-то натворил.

– Что конкретно?

– Конкретно ничего не могу сказать, но у него пропал еще один зуб.

***

Затрас – Синклеру, Деленн и Шеридану: «Ты – тот, кто был; ты – та, кто есть; а ты – тот, кто будет еще две недели, а затем умрет».

*В будущих номерах мы планируем опубликовать подборки самых удачных анекдотов и будем очень рады, если вы станете присылать нам свои анекдоты и афоризмы.*

***

Вы напечатали статью об истребителях, но с большими кораблями путаницы не меньше. Destroyer («разрушитель») – в англоязычной терминологии это название класса эсминцев. В начале второго сезона «Агамемнон» и называется эсминцем. Но затем «Александр» уже переводится как фрегат, а фрегат – это уже легкий крейсер. В общем, хотелось бы разобраться...

*Оригинальное название этого класса кораблей – Omega-class destroyer, что буквально переводится как «эскадренный миноносец (эсминец) класса «Омега». Однако характер задач, для решения которых используются в сериале корабли этого класса, соответствует задачам, типичным скорее для кораблей крейсерского типа, нежели эсминцам. Потому в переводах используется термин «фрегат», означающий тип корабля, по всем показателям промежуточного между эсминцем и легким крейсером и используемого как в крейсерских операциях, так и в составе конвоев. Кроме того, надо учитывать, что военно-морские традиции в применении к звездолетом во многом являются условностью.*

***

Пользуюсь случаем и делюсь своими впечатлениями от октябрьского номера «Игромании»: все очень хорошо, мне понравилось, но один маленький нюанс – по-моему, имя Na'Toth читается как На'Тот, а не На'Тод.

*Уважаемая На'Тот, Вы совершенно правы, буквосочетание th по установившейся традиции передается в русском языке буквой «т», хотя и здесь встречаются проблемы. Однако в нашем случае «так исторически сложилось», что в большинстве текстов, выложенных в Сети, фигурирует На'Тод вместо На'Тот. Мы приносим Вам извинения за случайное искажение Вашего имени, но просим учесть, что эта ошибка связана с плохим знанием нарнского языка.*

***

Хотелось бы прочитать краткое содержание пятого сезона.

*Подобная информация (т. е. сведения о том, что еще только будет показано) в Сети называется спойлером (spoiler – поскольку она может испортить впечатление от эпизода). Мы стараемся по возможности избегать спойлеров, но вот что говорил о содержании пятого сезона сам Стражинский:*

*начало Войны с Телепатами;*

*начало войны с дракхами;*

*судьба Лондо;*

*раздоры между расами, входящими в Межзвездный Альянс;*

*взаимоотношения между Шериданом, Деленн и Ленньером.*

***

Интересно прочитать комментарии Майкла Стражинского.

*В январском номере мы планируем начать публикацию комментариев к показываемым по ТВ-6 эпизодам сериала. Там же вы сможете прочитать и комментарии самого JMS.*

*Напоминаем всем поклонникам «Вавилона-5», что эта рубрика существует в журнале «Игромания» с июля этого года. В сентябрьском номере за этот год мы опубликовали вопросы первого тура конкурса и нашу небольшую анкету. К сожалению, на данный момент ответы на вопросы конкурса больше не принимаются, однако мы будем рады, если вы пришлете нам свои мысли о «самом-самом» в сериале, а также те вопросы, которые возникнут у вас по мере просмотра пятого сезона «Вавилона-5».*

*Напоминаем адрес, по которому можно посылать свои замечания, предложения в адрес нашей рубрики, а также анекдоты, афоризмы, стихи: «Юнал Центр», 107896, Верхняя Красносельская, 15.*

*e-mail: quiz@babylon5.incoma.ru*

**Читайте в следующем номере журнала:**

Подведение итогов первого тура нашего конкурса.

Вопросы второго тура.

«Река душ» на TNT.

Анализ и комментарии Стражинского к эпизодам пятого сезона, показанным по ТВ-6 в декабре.

Спецэффекты в сериале.

Раздел подготовила Екатерина Воронина

Редактор Людмила Салтыкова

Авторы статей: Екатерина Воронина Александр Абрамов, Алексей Головин

«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru www.b5.ru



Оригинальная графика Валерий Гиткович

# TOTAL AIR WAR (начало на стр. 52)

ли, при полете на 10 000 футов дальность повышается до 10 миль.

**GBU24** – бомба с лазерным наведением и расширенными стабилизаторами. Цель подсвечивается лазером несущего бомбу или любого другого самолета. Как и JDAM, она должны быть запущена с нужной высоты при необходимой скорости. Выберите бомбу нажатием клавиши **Backspace**, затем, на расстоянии примерно 10 миль от цели, нажмите клавишу **3** на цифровой клавиатуре. Нажмите кнопку «Lantirn Image» и наведите ее на цель (предварительно нажав на «Change lantirn mode») при помощи клавиш со стрелками при зажатой правой клавише **Shift**. Увеличение достигается нажатием кнопки «Toggle Zoom». Когда вы прицелились, жмите на кнопку «Lantirn track». Затем, как только появится кнопка «Shoot», стреляйте. Лучше всего сбрасывать бомбу со средней высоты (от 10 000 до 40 000 футов) в хорошую погоду.

**LA68 rocket** – неуправляемые ракеты являются хорошей альтернативой пушке при обстреле наземных целей. Они достаточно мощны, количество их велико и не возникает практически никаких проблем с наведением. Как обычно, перед стрельбой выберите их при нажатии клавиши **Backspace** и стреляйте, стреляйте!

**MK82F/MK83F, MK82R** – первые две бомбы являются обычными, последняя – кассетная, что позволяет накрывать достаточно большую территорию одним ударом. Она очень эффективна, поэтому обязательно научитесь ею пользоваться. При выборе любой из этих бомб на экране появится вертикальная линия. В самом ее конце, внизу, будет маленькая горизонтальная полоска. Наведите ее на цель и стреляйте.

### ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ВЫБОРА ЦЕЛЕЙ И ЗАПУСКА РАКЕТ

Если вы нажмете **F2**, то перейдете в режим «padlock». Это означает, что куда бы вы ни повернули, камера будет всегда показывать цель. Цель выбирается нажатием клавиш \ и **Z**. При желании вы можете добавить ее в свой список целей нажатием клавиши **S** либо в список целей напарника нажатием кнопки **M**.

Также вы можете настроить способ запуска ракет. Для этого используйте дисплей MFD-системы (нажмите **1** на цифровой клавиатуре). Кнопки снизу позволят вам выбрать режим стрельбы (single, salvo, ripple), задержку перед пуском дополнительных ракет в режиме ripple и количество дополнительных снарядов в режимах salvo и ripple.

Режимы стрельбы:

single – стандартный режим, выпускается одна ракета (бомба);

salvo – выпускается заданное количество снарядов одновременно. Наиболее эффективен данный режим для стрельбы неуправляемыми ракетами LA68. Нет смысла бросать все бомбы в одну точку и пускать все ракеты в один самолет без задержки (см. режим ripple);

ripple – выпускается заданное количество снарядов, каждый через некоторый интервал времени после предыдущего. Например, выбрали вы бомбы, установили задержку времени в одну секунду и при проходе над городом нажали на гашетку. Получится ковровая бомбардировка. Также иногда эффективно выпускать несколько ракет в один самолет, если между запусками есть некоторая пауза. Тогда противоракетный маневр, предпринятый им для ухода от первой ракеты, совсем не обязательно спасет его от второй.

## БЛИЖНИЙ БОЙ

Ну вот мы и добрались до ближнего боя. Если вы хотите играть осторожно, то можете вообще в него не вступать. Просто возьмите с собой в путь побольше AMRAAM и, выпустив их, разворачивайтесь. Опыт показывает, что 4–5 самолетов сбиваются именно на больших расстояниях при отсутствии визуального контакта.

Если все же вы вступили в ближний бой, то прежде всего надо разобраться с противниками и союзниками. Вполне вероятно, что кто-то из врагов до сих пор несет на себе пару ракет и тайно мечтает выпустить их в вас, поэтому постарайтесь не показываться на радарах вновь прибывающих в схватку самолетов противников.

Вряд ли вам сильно помогут маневры типа «бочки» – проще и эффективнее включить воздушные тормоза, но вполне можно пользоваться мертвой петлей или поворотом Иммельмана. Напоминаю, поворот Иммельмана – это полупетля, в верхней точке которой вы переворачиваетесь головой вверх. Однако стоит отметить, что вероятность успешного маневра напрямую зависит от скорости. Если скорость будет слишком большой, то при исполнении петли вас с такой силой вдавит в кресло, что вы можете потерять сознание. Если слишком маленькой, то вообще ничего не получится.

При желании вы можете исполнить «Кобру». Используйте для этого клавишу **~** (тильда). Зажмите ее и поднимите нос самолета вверх.

Кроме одиночных маневров, можно пытаться что-то сделать с напарником. Обычно такие маневры выполняются в самом начале воздушного боя – потом сложно снова собраться вместе. Целью всех маневров является завлечение противника в погоню за напарником (приманкой), в то время как вы сзади шинкуете врага из пушки. Для выполнения маневра свяжитесь с напарником и сообщите ему, что нужно делать. Подробнее об этом в главе про связь.

## AWACS

AWACS – это глаза американской армии. Летающий командный пункт с радаром – что еще нужно для хорошей жизни? Поскольку кампания развивается динамично, враг может начать уничтожать стационарные радары (C4 Network). Потеря их приведет к появлению неожиданных атак врага на самолеты защиты и атаки. Единственное спасение при этом – подведение AWACS-а к границе. Но при этом сильно повышается шанс того, что противник собьет его. Поэтому, пока работают обычные радары, старайтесь держать летающий командный пункт подальше от линии фронта.

Обычно с AWACS координируют работу самолетов, следят за наличием воздушных заправщиков, за аэропортами и атаками противников. Если у самолета кончается топливо и ему срочно нужно дозаправиться, он вызывает AWACS. Если у него на хвосте висят пять МиГов, он тоже вызывает AWACS. С AWACS-ов информация стекается в основной командный пункт (War room), подробнее о нем будет рассказано позже. Так вот, командный пункт разрабатывает миссии, а задача командира AWACS – обеспечить их исполнение. Вам придется расчищать воздушные коридоры, затыкать свободными самолетами дыры в обороне, направлять на посадку и заправку самолеты. Кроме того, вы всегда можете сесть в любой F-22 (два раза щелкните кнопкой мыши на его изображении на карте) и самому поучаствовать во всем. При этом двойное нажатие клавиши **Escape** возвращает вас обратно в AWACS.

Справа находится карта. Вы можете увеличивать/уменьшать ее, зажав **Shift** и используя **левую/правую кнопку** мыши. Выбрав любой самолет и зажав **левую кнопку** мыши, вы можете указать ему новое место назначения, приказать приземлиться, уничтожить противника и т. п. Стоит учитывать несколько вещей: самолеты на атакующих миссиях обычно не подчиняются вам. Бомбардировщики, заправщики и AWACS-ы по понятным причинам отказываются ввязываться в воздушный бой. Но обычно отдаются следующие приказы:

– при наведении на аэродром – приземлиться;

– при наведении на заправщик – заправиться;

– при наведении на врага – атаковать;

– при наведении на друга – сопровождать (если наводите на заправщик, то, если у самолета мало топлива, он будет заправляться, если достаточно – будет сопровождать);

– при наведении на неизвестную цель – подойти поближе и идентифицировать;

при наведении на нейтральный самолет – висеть сзади и в случае проявления враждебных действий или вторжения на территорию союзников сбить;

при наведении на вражеский наземный юнит и наличии у самолета оружия воздух–земля – уничтожить.

Интерфейс прост до безобразия. Вообще в игре часто поражаешься всему: тому, как компьютер грамотно реагирует на команды; тому, как красиво сделаны виды с камер; тому, что можно все сделать так сложно и одновременно так просто. Нужно обладать особым талантом, чтобы в такой сложной игре сделать такое простое управление.

Кнопки слева позволяют включить/выключить показ вражеских радаров, систем

TOTAL

ПВО, городов, аэродромов и т. п. Самая важная кнопка – кнопка ускорения времени. Окошко слева показывает вид на текущую цель. С его помощью вы сможете следить за воздушными боями или штурмом вражеских городов, рассматривать противников и делать тому подобные приятные вещи.

Обычно вам требуется провести в AWACS определенное время. Затем будет подведен итог и вам заплатят определенное количество очков.

## EMCOM, СВЯЗЬ И РАБОТА С НАПАРНИКОМ

Во всей инструкции была найдена всего одна непонятная вещь. Дело в том, что главы про EMCOM и связь несколько отдалены друг от друга, а в описании тренировочных миссий про EMCOM вообще ничего не упоминается. Восполняю сей пробел.

EMCOM – это, попросту говоря, система, регулирующая уровень скрытности вашего самолета путем включения/выключения систем, которые во время работы могут выдать ваше местоположение. Обычно самолет летит при EMCOM в автоматическом режиме, а автоматика выставляет его на самый слабый уровень – первый. При приближении к врагу уровень повышается, полностью включается радар и система наведения, связь и т. п. С помощью клавиши **E** вы можете быстро переключать режим EMCOM. Если хотите исчезнуть с экранов вражеских радаров, ставьте первый уровень. А если хотите участвовать в ближнем бою и иметь полную информацию по противнику, то пятый.

Но вот в чем проблема: при заходе на посадочную полосу или в свободном полете при отсутствии врагов выставлен первый уровень. Связь при этом работает только на прием. Поэтому не надо удивляться, почему никак не получается связаться с аэродромом во второй тренировочной миссии, надо просто увеличить уровень EMCOM. Второго должно хватить.

Для связи с другими самолетами используются клавиши **1–4**, каждая из которых настраивает связь на соответствующий канал.

**1** – связь с аэродромом и с напарником.

**2** – связь с напарником, AWACS-ом, передача приказов нейтральным самолетам или просьб о помощи.

**3** – связь с напарником, AWACS-ом.

**4** – связь с напарником, заправщиком.

Что касается напарника, то наиболее интересными являются приказы атаковать, изменить построение и выполнить боевой маневр.

**ПОСТРОЕНИЯ**

Card – специальное построение для четырех самолетов, при котором они прикрывают друг друга.

Deuce – специальное построение для четырех самолетов, выполняющих миссию подавления вражеских систем ПВО. Первые два самолета в этом случае играют роль приманки.

Sweep – построение для истребителей при преодолении какого-либо препятствия. Например, на береговой линии установлены системы ПВО, тогда самолеты пройдут над ними одновременно, распределяя повреждения между собой, что уменьшает опасность отдельного самолета быть сбитым.

Strike – построение друг за другом, эффективно при атаке наземных целей. Расстояние между самолетами должно быть достаточным, чтобы летящий сзади самолет не прошел через шквал обломков, поднявшихся при пролете переднего.

Fingertips – обычное построение, полуструла.

Vic – построение в виде буквы V. Обычно используется в аэрошоу, в игру же попало ради прикола.

Среди боевых команд наиболее эффективны «Engage my target» – атакуй мою цель, «Drag left» и «Drag right» – заманивай противника налево и направо соответственно.

## КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

В командный пункт стекается вся информация с AWACS-ов, отдельных истребителей, бомбардировщиков и наземных радаров. Находящиеся в нем генералы определяют текущую стратегию, назначают наиболее приоритетные цели и планируют боевые операции. Но вы не генерал, и в командном пункте вам делать почти нечего. Разве что посмотреть текущие сводки с фронтов.

Ряд кнопок позволит вам посмотреть графики повреждений, количества ныне действующих самолетов у каждой из воюющих сторон, свой рейтинг, список целей, еще раз прочесть предысторию кампании, а также узнать о текущей стратегии союзников и противников. Карта справа управляется так же, как и в AWACS-е.

Снизу вы заметите четыре полезных кнопки. Scramble – послать заявку на миссию по отражению вражеской атаки на аэродром. Когда такая миссия станет доступна, вам предложат пройти ее. На ранних этапах игры такие миссии дают большое количество очков. Fly – выбрать миссию из списка доступных. Skip – ускорить течение времени (некоторые кампании занимают около двух недель, и редкий игрок отсидит эти две недели за компьютером). Exit – сохранить кампанию, чтобы продолжить ее позже.

Сразу надо отметить, что пока кампания не будет завершена, не будет обновлен рейтинг игрока. Имейте это в виду.

## МИССИИ

В начале, когда вам нужно будет летать в основном в патрульные миссии, особо рекомендуется перед каждым вылетом проверять вооружение самолета («Edit», «Edit weapons»). Не слушайте робкие попытки паникеров убедить вас, что все сделано ради уменьшения вероятности обнаружения вашего самолета войсками противника. Проще сбить вражеский самолет, чем скрываться от его радара. Не всегда, конечно, но обычно проще.

## КАМПАНИЯ

Как уже было отмечено, обычно целью кампании является уничтожение заданного количества вражеских целей. Враг в то же время пытается проделать то же самое с вами. Иногда есть данные, какие цели он стремится атаковать в данный момент, иногда их нет. Кроме того, есть еще нейтральные нации. В ходе кампании все может поменяться, и нейтральные нации вполне могут перейти на сторону врага, поэтому старайтесь не трогать их.

Весьма сложной будет самая первая кампания, неважно, какую вы выберете. Это все равно, что начинать играть в Ultima Online начинающим персонажем – ничего не можешь сделать, ни на что не можешь повлиять. Единственные миссии, которые будут вам доступны, это миссии воздушного патрулирования и сопровождения в тылу, а также миссия управления AWACS-ом. В зависимости от успехов союзников даже эти миссии могут сами по себе упроститься, а могут и усложниться. Если противник начнет наступать по всем направлениям, то даже в самом дальнем тылу будет вероятность встретить врага.

Ваша задача – как можно быстрее получить пару повышений и перейти к миссиям атаки вражеских целей. Без вас генералы пропадут – знайте это. Посмотрите на количество сбитых самолетов перед вылетом на первую миссию хотя бы 3-го уровня. Как тут не начать гордиться? Наверное, весь самолет изрисован звездочками...

Еще раз повторяю: ваша роль – выполнять поставленные генералами задачи, а именно – уничтожать вовремя необходимые цели. Если вы не будете этого делать или будете делать это слишком медленно, то провал гарантирован.

Вернемся к первой кампании. Если действительно хотите пройти ее, то вот вам два совета:

В начале кампании у врага очень большое количество самолетов. Через пару часов после объявления войны они уже будут вовсю «утюжить» американские тылы. И тут появляетесь вы – молодой пилот, которому пока боятся доверить даже простой полет рядом с границей. Начните сбивать эскадрильи врагов, летающих повсюду. Выпускайте в них издалека свои AMRAAM и летите на ближайший аэродром заправляться и перезаряжаться. Будьте осторожны, не лезьте на рожон, и все будет хорошо. Получение нескольких медалей и нового звания в самом ближайшем будущем вам гарантировано.

После первого повышения вы сможете выполнять миссии CAP – воздушного патрулирования. Пожалуй, первые несколько можно честно отработать, чтобы создать за-

пас очков на случай неожиданной катастрофы. А затем наступает пора заняться делом. Бегите в ангар и попросите техников повесить вам побольше Cluster Bomb. Они, видимо, настолько устали, что даже не удивляются, зачем вам нужны бомбы при воздушном патрулировании. Выберите перед взлетом цель (можете даже поставить над ней один из waypoint-ов, чтобы не ошибиться) и летите ее бомбить. Быстрая карьера и удачный ход войны гарантированы.

Некоторые проблемы могут возникнуть при достижении 3-го или 4-го уровней. Тогда вам станут доступны ударные миссии, в которых вы, в зависимости от ситуации, будете играть то роль собственно бомбардировщика, то роль эскорта. Допустим, взлет назначен на 12:09. Вы думаете, что к этому моменту все самолеты уже будут стоять на полосе, готовые ринуться на подвиги? Нет, в это время их пилоты будут только просыпаться и сладко потягиваться в кроватях. Через десять минут вам разрешат выехать на полосу. И вы думаете, что все остальные самолеты отряда потянутся вслед за вами? Ошибаетесь, в это время их пилоты будут пить горячий кофе. Взлетать они будут где-то через полчаса после заданного времени начала миссии. К сожалению, обычно они нужны вам для того, чтобы выполнить задание. Поэтому либо дожидайтесь их на земле, включив акселерацию времени (**Shift + T**), либо кружите над аэродромом.

Существует еще одна проблема. Если во время обычного патрулирования вы посылаете сообщение, что требуется помощь, то обычно помощь приходит. Если тоже самое сделать во время ударной миссии, то на просьбу о помощи ответом будет банальное «Negative». А посему вывод: когда вашей целью является бомбардировка, то даже при наличии четырех самолетов сопровождения берите с собой ракеты воздух–воздух. Полагаться на союзников не стоит.

Когда вы будете выполнять эти миссии, вы должны будете забыть о своем бурном прошлом, когда случалось возвращаться на базу после уничтожения нескольких десятков самолетов противника. Поступайте по принципу Commandos: Behind Enemy Lines – если противника можно обойти, не нужно поднимать шум. Поскольку вы можете видеть дальность его радара и направление обзора, проскочить мимо него не привлекая внимания – обычно достаточно простая задача. Опять же, когда вы возвращаетесь с миссии и видите почти по пути один-единственный Су-27, который так легко сбить, не стоит поддаваться искушению. Зачастую за счет нелепой случайности можно провалить миссию.

Периодически во время выполнения миссии вы будете замечать, как радар неожиданно начинают покрывать плотные группы красных треугольников. Обычно это означает, что отряд противника взлетает кого-то «утюжить». Быстренько развернитесь и сделайте вид, что просто прогуливаетесь. Подождите, пока вражеские самолеты улетят, а затем продолжайте выполнение задания.

Практически не имеет значения, уничтожили вы один самолет или сто, катапультировались, погибли или геройски посадили сломанный самолет на забытой Богом дороге – миссия будет считаться невыполненной, если не выполнены ВСЕ ее требования. Поэтому еще раз повторяю: не рискуйте.

Основная сложность миссий пятого уровня – полет над территорией врага, буквально кишащей самолетами и системами ПВО. Но в то же время выполнение таких миссий является одним из лучших способов положительно подействовать на результат кампании.

Более сложные кампании отличаются прежде всего жестокостью требований, изменением временных рамок, количеством вражеских самолетов и т. п. Отдельная проблема – вероятность перехода нейтральных сил на сторону врагов. В общем, будьте готовы к неожиданностям: и к тому, что враг будет атаковать намного агрессивнее, и к тому, что системы ПВО будут работать на порядок лучше. Например, в большинстве миссий вы не сможете так спокойно бомбить вражеские города и аэродромы во время миссий патрулирования – все они будут надежно защищены. В некоторых миссиях вас будет ждать еще и такой сюрприз, как корабли. Вражеские фрегаты – это страшное оружие. Представьте себе, что несколько систем ПВО и пулеметов собрали в одном месте, и подумайте о том, что будет с самолетом, имеющим неосторожность пролететь над ним. Поэтому атакуйте издалека HARM-ами и как можно быстрее уходите – ракеты на фрегате обычно бьют очень далеко. Обычно в тех же морских миссиях вас будет ждать еще один неприятный сюрприз – враг обожает размещать большое количество установок противовоздушной обороны на береговой линии, а при отсутствии специального оружия пытаться их уничтожить – дохлый (и смертельно опасный) номер. Поэтому учитесь уходить от ракет – здесь этот опыт вам очень пригодится.

Пожалуй, пришло время подвести итог. Total Air War – это великолепная игра, пожалуй, это даже лучший аркадный симулятор, который я видел со времен F-22 Retaliator. В этой странной смеси жанров заключается его самое большое преимущество – он будет интересен и фанатам симуляторов, и новичкам в этом жанре. Добавьте к этому потрясающую графику, отличное звуковое сопровождение, а также саму идею кампании, когда игрок действительно может повлиять на ход событий и при этом чувствует себя не отдельным героем, а одним из пилотов крупной державы (хоть и лучшим из лучших). Как правило, в результате смеси жанров появляются грозные монстры, пугающие игроков одним своим видом. В данном же случае это совсем не так: появилась интереснейшая игра, которая потрясает реалистичностью игрового мира и в тоже время простотой управления. Это один из тех случаев, когда игра делалась не ради числа продаж, а ради игрока. За что и благодарим DID.

■

## CAESAR 3 (начало на стр. 32)

(если вы получаете достаточно большую зарплату), а могут быть и маленькими, однако понятно, что в первом случае Его Величество будет смотреть на вас куда более благосклонно и куда дольше сносить все ваши ошибки...

Советники действительно помогают – по большей части от них можно получить информацию по интересующему вас вопросу, однако у некоторых можно изменить параметры управления городом.

### ВОЙНА

Если к вашему городу начнут подступать враги, смело стройте бараки, а потом форт. Разумеется, оба эти сооружения очень плохо влияют на настроение ваших граждан, и тут уже никакие статуи не помогут. Располагайте все военные здания подальше от жилых районов. Если же вы ожидаете нападения, имеет смысл выстроить стены по периметру города. Кстати, башни очень и очень помогают в борьбе с захватчиками – пока легионы врага строятся у стен вашего города, ваши солдаты с башен могут поубивать огромное количество народа, правда, сначала вы должны будете установить на них катапульты. Вообще-то оптимальным вариантом защитного сооружения является линия из башен, которая будет заменять вам стены. Враг не подступится. Но если вам все же хочется показать свою удаль, можете воспользоваться фортом по назначению и построить несколько легионов (максимум шесть), которые будут добивать уцелевших врагов.

Пожалуй, самым примечательным моментом в войне является возможность построения солдат в различные формации (фаланга, клин и т. п.). Хотя это мало влияет на исход битвы, потому что еще во времена Илиады люди поняли, что главное в войне – это благосклонность богов. Так же и здесь – если у вас стоит несколько храмов Марсу, а советник по религии говорит, что бог войны к вам милостив, то можете считать себя удачливым полководцем. Однако без оружия никакие легионы воевать не смогут, так что перед тем, как строить казармы и бараки, постройте несколько Iron Mine или накупите оружия в соседних городах.

■



*Александр Мишулин (Valaddin), клуб «Game Galaxy»*

# MECH COMMANDER

## (Окончание. Начало см. в предыдущем номере)

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Microprose |
| ИЗДАТЕЛЬ | Microprose |
| ВЫХОД | июль 1998 года |
| ЖАНР | стратегия в реальном времени |
| РЕЙТИНГ | ★★★★★★★★☆☆ |

Операционная система – Windows 95/98

Процессор – Pentium 120 (рекомендуется Pentium 166)

Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)

Видеокарта – 2 Мб




## ОПЕРАЦИЯ «НЕБЕСНЫЙ КРЮК»

Первому подразделению Хранителей Давиона.

Успех операции «Береговой плацдарм» открыл нам дорогу к дальнейшему продвижению. Нашей следующей целью является уничтожение линий связи и путей доставки запасных частей и бронетехники. Основными линиями поставки становятся железные дороги, и Клан посылает своих армейских роботов для конвоирования составов. Также в этом районе расположено достаточно много складов, но они усиленно охраняются, правда, их содержимое заслуживает того, чтобы приложить дополнительные усилия. Подарок от наших друзей-повстанцев – координаты нескольких коммуникационных постов, они передаются вам вместе с конкретными заданиями. Уничтожение этих постов – важнейшая задача, Клану нельзя позволить вызвать подкрепления. Батальон постарается выполнить все ваши пожелания. Удачи.

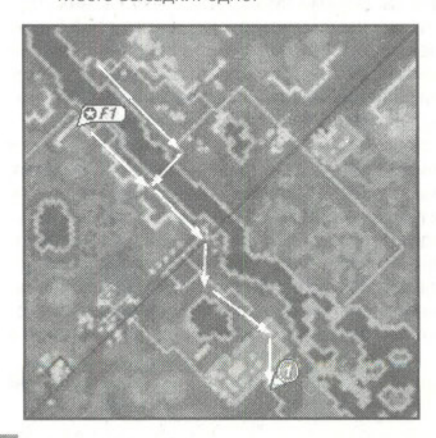
### ПЕРВАЯ МИССИЯ. Спасение агента

Цель № 1: Эскортировать Hunchback IIC к месту сбора.

Огневая поддержка: 4 малых артиллерийских удара, 1 радиозонд.

Ограничение по массе: 150 тонн.

Место высадки: одно.




Агент специальных сил дома Курита сумел получить важную информацию о путях доставки грузов, а также о коммуникационных линиях, но на данный момент он находится к востоку от реки Фроес и все пути к отступлению отрезаны. Враги прочесывают каждый метр восточного берега реки, используя для этого большое количество бронетехники, настолько большое, что агент не сможет пробиться на украденном Hunchback IIC. Также враг перекрыл все мосты через реку, поэтому агент не может пересечь её и добраться до места сбора без помощи.

В силу того, что приходится действовать быстро, Батальон может высадить только небольшие силы на западный берег реки. Как можно быстрее соединитесь с Hunchback IIC и доставьте его к месту сбора, оно находится на юге на западном берегу реки.

Также Клан усилил свои воздушные силы в этом регионе, но вместе с тем увеличилась нагрузка на Aerospace Spotter, который враг использует для более точного наведения на цель.

Тактические замечания.

Уничтожение Aerospace Spotter предупредит точные артиллерийские удары, но будьте осторожны, так как эта машина может обрушить удары на ваши силы.

Радиозонды сканируют большую область карты в течение недолгого времени.

**Прохождение.**

Стоит взять роботов на полную позволенную массу, иначе миссию не пройти. Не берите легких роботов – их легко уничтожат, лучше возьмите трех средних. Одного из них сделайте ракетным.

Бегите вдоль реки до первого моста. С западной стороны он охраняется двумя Rommel и Aerospace Spotter, с восточного – только Aerospace Spotter. В первую очередь уничтожьте оба Aerospace Spotter, иначе они взорвут мост, после этого уничтожьте оба танка. Постарайтесь пройти именно по этому мосту, так как второй мост охраняется сильнее. По восточному берегу Hunchback IIC преследуют несколько Harasser и семь Condor, поэтому, как только Hunchback IIC перейдет на западный берег, взрывайте мост (обычно достаточно одного удара посередине моста, так как он почти уничтожен воздушными ударами противника). Идите ко второму мосту, его охраняют с западной стороны два Rommel и Saracen. Уничтожьте их и, по крайней мере, со среднего расстояния взорвите резервуары с газом. Тем самым вы уничтожите и второй мост. Иногда на западный берег успевают перебраться три Striker. Двигайтесь к месту сбора. По пути (вскоре после асфальтовой дороги) вас атакуют роботы. Стоит отойти немного западнее к лесу, так как тогда вражеские роботы сильно растянутся. Если они атакуют вас все вместе, убегайте и затем уничтожайте их по одному. Вас атакуют два Hunchback-W и Hollander II-A, опасайтесь гауссовой пушки последнего. После уничтожения всех трех роботов двигайтесь по проселочной дороге между озером и рекой, и вы выйдете к чему-то типа химического предприятия. Чуть восточнее дороги (ближе к реке) стоят три склада компонент, захватите их. После этого добирайтесь до места сбора. Миссия пройдена. За выполнение этого задания вам заплатят около 25000 RP.

### ВТОРАЯ МИССИЯ. Уничтожение вражеского имущества

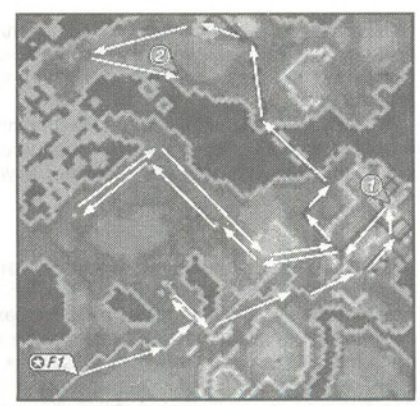
Цель № 1: Уничтожить все генераторы энергии.

Цель № 2: Добраться до места сбора.

Огневая поддержка: 2 малых и один большой артиллерийские удары.

Ограничение по массе: 200 тонн.

Место высадки: одно.




Из информации, полученной спасенным агентом, мы узнали, что Клан Дымча-

того Ягуара использует местную базу для производства запасных частей и топлива. Так как мы должны сохранить местную индустриальную базу для того, чтобы помочь планете отстроиться после вторжения, Батальон вместо уничтожения базы предложил нанести удар по двум источникам энергии, расположенным вдоль реки Ай-ки и питающим всю область.

Разведка также имеет сведения о складах запасных частей Клана Дымчатого Ягуара, расположенных в этом регионе. Подтвердите их существование и захватите, если возможно.

Тактическое предупреждение.

Сигнальные башни (Perimeter Alarm) известят находящихся рядом врагов о вашем появлении, если их быстро не уничтожить.

**Прохождение.**

Скорее всего, перед этой миссией у вас появится возможность купить Atlas-A; не пренебрегайте им, хотя у вас еще нет пилота, способного использовать этот робот на полную мощность. Приобретите его и вооружите энергетическим оружием – PPC и клановыми лазерами увеличенной дальности боя (C/ER Laser). Также либо восстановите Catapult-A, захваченную в последней миссии первой операции, либо купите, если она не попала в трофеи, и вооружите исключительно ракетами большой дальности (LRM Rack). Помните о боеприпасах, используйте этого робота только в бою, а не в уничтожении объектов, не оказывающих сопротивления. Скорее всего, у вас уже есть два ветерана – Хантер и Линкс. На Atlas лучше сажать того пилота, который лучше владеет оружием (больше полоска Gunnery), обычно это Хантер. После пары-тройки миссий пилот этого робота приобретет статус аса (elite) и сможет использовать все возможности робота.

В миссию идите именно этими двумя роботами.

Идите по дороге на северо-восток. Вас попытаются остановить сначала два Bulldog, затем два Harasser и два Striker. На развилке идите на северо-запад к контейнеру с компонентами, его охраняет один Harasser. Возвращайтесь к развилке и идите в другую сторону. За поворотом дороги стоит Сигнальная башня, уничтожьте ее со среднего расстояния. К северу от дороги за забором находится минное поле, туда ходить не стоит. На дороге стоит блокпост: Striker и бараки с техникой (два Bulldog, Striker и Harasser). Уничтожьте бараки, и вся эта техника никогда уже не будет ездить, затем уничтожьте единственный оставшийся Striker. Идите далее по дороге до развилки, запомните ее. Дорога на северо-запад быстро кончается у Сигнальной башни, дорога на юго-восток сразу поворачивает на северо-восток. Там стоит пост из Сигнальной башни и Bulldog. После уничтожения поста к вам приедут SRM Carrier и еще один Bulldog, также к ним присоединится Commando-A. Уничтожьте их и пройдите немного по дороге, затем приступайте к турелям. Их нужно уничтожать со среднего расстояния. Идите дальше и захватите башню управления, сверните чуть на восток и войдите в город. Захватите штаб, теперь видны все охраняемые контейнеры. Идите до берега: цель, которую видят сенсоры, это Catapult-W, охраняющая главный генератор. Постарайтесь нацелить тяжелый артиллерийский удар так, чтобы он задел Catapult, после этого добейте ее. Уничтожьте генератор.

Теперь видно местонахождение запасного генератора. Его также необходимо уничтожить, но вначале стоит захватить компоненты. Возвращайтесь к запомненной развилке и забирайтесь на холм, расположенный западнее; подойдите к лесу, расположенному к северу от холма, уничтожьте Сигнальную башню; идите ко второй Сигнальной башне, уничтожьте и ее. Теперь отправляйтесь к контейнеру, охраняемому Centurion-J. Подойдите к нему на среднее расстояние и атакуйте его. После вашей атаки он включится, но будет уже слишком поздно. Зхахватите контейнер. Идите вдоль берега реки ко второму контейнеру, охраняемому двумя SRM Carrier и двумя Striker. Уничтожьте два Striker одним малым артиллерийским ударом, целясь между ними. Добейте охрану и захватите контейнер. Возвращайтесь к развилке тем же путем, то есть вдоль берега реки на северо-восток до поворота, затем на юго-восток до леса, обойдите лес, взберитесь на холм.

Идите с холма на север на асфальтовую дорогу. Идите по ней до моста. За мостом на первом острове стоит Rommel, за вторым островом стоит LRM Carrier. За мостом идите по дороге, пока не увидите холм северо-восточнее дороги. Взберитесь на него и ждите нападения. Из вражеской базы выйдут SRM Carrier, Hunchback-J и Bulldog. Они будут проходить около газовых резервуаров. Взорвите их, когда мимо них будет пробегать Hunchback, скорее всего, во взрыв попадет один, а то и оба SRM Carrier. Добейте оставшуюся технику и идите дальше по дороге. Из-за леса выскочат пять Elemental. Подставьте им одного робота, а другим отойдите и убивайте их. Идите дальше по дороге и заходите на базу. Захватите склад с компонентами и контейнер и уничтожьте запасной генератор. Цель № 1 достигнута. Осталось захватить последний контейнер. Выйдите из базы на север. Идите на запад к проходу в лесу, загороженному бочками. За бочками проход заминирован. Чтобы пройти, стреляйте в землю за бочками, не сходя с места. После первого взрыва к вам приедут Bulldog и Harasser. Пробивайте себе дорогу через мины, уничтожьте оставшийся Harasser, захватите контейнер. Возвращайтесь к месту сбора. Миссия пройдена. За ее выполнение вы получите около 20000 RP.

## ТРЕТЬЯ МИССИЯ. Уничтожение вражеского конвоя

Цель № 1: Уничтожить конвой.

Огневая поддержка: 2 малых артиллерийских удара, 1 радиозонд, 1 разведывательная камера.

Ограничение по массе: 300 тонн.

Мест высадки: два.




Разведка доложила о слабозащищенном конвое Клана, который будет проходить в пригороде Бейкервиля. Командование Батальона хочет, чтобы вы уничтожили все грузовики этого конвоя так быстро, как только возможно.

Транспорт Батальона сообщает о том, что может высадить ваши силы только на ближней стороне реки, противоположной той, по которой движется конвой. Поэтому рекомендуется взять всех способных к прыжкам роботов, которые у вас есть, для того, чтобы переправиться через реку как можно быстрее.

Разведка также проинформировала нас о том, что Бейкервиль – один из центров прокланового движения, поэтому берегитесь местных жителей, многие из них не хотят быть освобожденными.

Тактические замечания.

Роботы, способные к прыжкам, могут перепрыгивать такие препятствия, которые остановят продвижение любого другого робота или бронемашины.

Разведывательная камера показывает местность и двигается по ней по раскручивающейся спирали, показывая все больше и больше. Она может быть уничтожена врагом.

**Прохождение.**

Для прохождения этой миссии требуются два робота, оснащенных ракетами большой дальности. Можно взять Catapult и Hunchback IIC из предыдущей миссии, предварительно переоснастив их. Прыгающие роботы не потребуются.

В этой миссии важна скорость, поэтому не стоит брать переоснащенного Atlas, он никуда не успеет; вообще в этой миссии можно перемещаться только бегом.

Конвой охраняет семь грузовиков различного типа. Конвой состоит из одного Aerspace Spotter, одного Rommel, двух Striker и Bulldog, из роботов имеются два Cougar-J и два Hunchback IIC-W.

Сразу после высадки атакуйте, не сходя с места, грузовики: вы должны уничтожить по крайней мере один грузовик и повредить два. Догоняйте их по вашему берегу. Как только с вашего берега открывается участок

дороги, по которой едет конвой, останавливайте своего робота и стреляйте, не сходя с места. До конца северо-западного берега мыса вы должны уничтожить три грузовика и еще пара их должна быть повреждена. К этому времени на вашем берегу появятся две Savannah и Swiftwind, также к вам будут перепрыгивать Cougar. Оставьте одного робота разбираться с ними, а другим бегите в самую северную точку этого мыса и уничтожайте оттуда еще пару грузовиков. Бегите в самую северо-восточную точку этого мыса и кладите на дорогу на противоположном берегу немного южнее вашего положения камеру. Добивайте грузовики ракетами, не сходя с места, и используйте по ним артиллерийские удары. Когда добьете последний грузовик, миссия будет пройдена. За такое прохождение миссии вы получите около 65000 RP.

Скорее всего, вам не удастся таким образом пройти миссию с первого раза, но это гораздо легче, чем брать много быстрых роботов, пробиваться ими сквозь оборону Бейкервиля, правда, не особо сильную, и захватывать маленькую базу в конце пути конвоя, охраняемую парой Raven. Да и денег вы получите больше.

## ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ. Уничтожение вражеского имущества

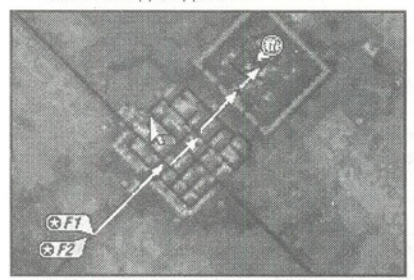
Цель № 1: Уничтожить гиперпульсовые генераторы Клана Дымчатого Ягуара.

Ограничение по времени: Миссия должна быть пройдена за 15 минут.

Огневая поддержка: 2 малых артиллерийских удара, 1 радиозонд.

Ограничение по массе: 400 тонн.

Мест высадки: два.




Мы перехватили приказ врага, говорящий о том, что необходимо послать межзвездное сообщение с запросом дополнительных сил Клана Дымчатого Ягуара для помощи в защите планеты. Наши аналитики считают это несомненным знаком того, что наше наступление успешно, так как командующий Порт-Артура считает свою ситуацию безнадежной, иначе он никогда бы не подумал обесчестить себя и свои силы просьбой о помощи. Но все же мы должны предотвратить эту передачу, чтобы быть уверенными в том, что отборные силы Клана Дымчатого Ягуара не высадятся на нас в самый неподходящий момент.

Гиперпульсовые генераторы находятся внутри хорошо охраняемой, огражденной стенами базы, расположенной на границе города Иокогама. Вы достигнете города примерно за пятнадцать минут до того, как включатся системы передачи данных, так что у вас не слишком много времени. Уничтожьте гиперпульсовые генераторы до того, как они начнут передачу.

Тактическое предупреждение.

В этом районе замечены роботы Крепостных типа Hunchback IIC, несущие на себе сверхтяжелые автоматические пушки (Heavy Ultra AC).

**Прохождение.**

Для прохождения достаточно одного Atlas, оборудованного энергетическим оружием средней дальности, и Catapult, оборудованной исключительно ракетами большой дальности (LRM rack). Всего для прохождения миссии достаточно 165–200 тонн.

Идите по дороге на северо-восток. Заберитесь на холм к северу и осмотритесь, спускайтесь на другую дорогу, идущую в город. Идите по дороге в город, уничтожьте Сигнальную башню перед входом в город. Входите в город, уничтожьте SRM Carrier, вторую Сигнальную башню и еще один SRM Carrier. Пройдите еще немного: с запада приедет Striker, с северо-запада – Rommel, с запада придет первый робот – Uller-J вместе с SRM Carrier. После уничтожения всей этой техники идите на северо-запад, уничтожьте очередную Сигнальную башню и пройдите еще немного. Перед выходом из города вас встретят: с севера – Striker, с запада – LRM Carrier, а перед вами на северо-западе будут стоять Cougar-A, Striker и еще одна Сигнальная башня. Выходите из города. У вас должно остаться около 10 минут. Перед входом на базу стоят шесть лазерных турелей, уничтожьте их со среднего расстояния, затем с такого же расстояния уничтожьте ворота. За стеной слева и справа от ворот на среднем расстоянии стоят LRM Carrier. Их лучше уничтожить из-за стены. На базе активизируется техника, но забегать туда опасно, так как ее охраняют Uller-J, который, скорее всего, выбежит после уничтожения LRM Carrier, стоящей справа, и выключенный Hunchback IIC-A, который включится при нападении на базу. Именно о нем предупреждали тактики. Он также выбежит с базы к вам. После его уничтожения заходите на базу. Там вас ждут две группы по два LRM Carrier, стоящие друг за другом на небольшом расстоянии, и немного другой техники – Harasser, два SRM Carrier и Rommel. После уничтожения всей бронетехники захватите наименее поврежденным роботом все башни управления турелями и управления воротами. Захватите один бункер с компонентами и оба склада с компонентами. После этого взорвите оба гиперпульсовых генератора. Миссия выполнена. За такое уничтожение генераторов вы получите около 70000 RP.

## ПЯТАЯ МИССИЯ. Уничтожение вражеского поезда

Цель № 1: Уничтожить вражеский поезд, перевозящий припасы.

Огневая поддержка отсутствует.

Ограничение по массе: 240 тонн.

Мест высадки: два.

Разведка доложила о том, что Клан Дымчатого Ягуара считает безопасность движения транспортного поезда, перевозящего припасы, жизненно необходимым для их обороны данного региона. Поэтому уничтожение всех вагонов этого поезда считается необходимой задачей.

Рапорты говорят о том, что поезд сопровождается подразделением быстрых роботов. Также дополнительные силы были расположены во всей области следования поезда для создания дополнительной безопасности. Тактические аналитики Батальона советуют вам сфокусировать удар на небольшом участке железной дороги для того, чтобы уничтожить врага в одной области за короткий срок. Также возможно нанести отвлекающий удар и оттянуть часть сил противника от конвоируемого поезда.

**Прохождение.**

Для прохождения этой миссии достаточно 165–200 тонн роботов. Лучше всего взять тот же состав роботов, что рекомендовался и для предыдущей миссии, а именно Atlas, экипированный энергетическим оружием средней и большой дальности, и Catapult, оснащенную ракетами большой дальности (LRM rack).

Ваши силы высажены на холме. Осмотритесь – за рекой стоят три Hucnhback-J, они начнут движение, как только двинетесь вы. Это дополнительные охранные силы. За мостом видна охрана – три Rommel, еще два станут заметны, когда вы подойдете. Спускайтесь с холма на юг и идите к дороге. Пойдите по ней немного на юго-восток и остановитесь недалеко от моста, прикройте своего ракетного робота тяжелым и атакуйте, не сходя с места. Танки выдвинутся на мост, причем так, что только передние два смогут обстреливать вашего робота. После их уничтожения придвинутся остальные. Переходите через мост и идите дальше по дороге, вскоре вы увидите железнодорожные пути. Поворачивайте и бегите вдоль них на северо-восток. По путям идти не стоит, так как поезд, наехав на вашего робота, сильно его потреплет. Вскоре появится небольшая прогалина в лесу, находящемся севернее путей. Зайдите в нее и дойдите до реки, в этом месте и ждите прибытия поезда. Когда появится охрана из трех Uller-A и трех уже знакомых вам Hunchback-J, начните обстрел роботов со среднего расстояния. В первую очередь атакуйте Hunchback, они охраняют поезд и почти не отстреливаются. Ни в коем случае не взрывайте поезд, иначе все роботы противника нападут на ваших, а такой атаки вы не вынесете. Лучше отстреливайте их по одному. Некоторые охраняющие роботы идут достаточно близко от вагонов, так что уничтожение такого робота приведет к взрыву одного вагона и отцеплению всего хвоста вагонов за ним. Оставьте отцепившиеся вагоны и преследуйте движущуюся часть поезда. К пересечению дороги, по которой вы пришли, и железной дороги вы должны уничтожить, по крайней мере, двух Hunchback из трех и потрепать

пару Uller. Добивайте последнего Hunchback и взрывайте локомотив. После этого уничтожайте всех Uller (они без Hunchback слабы) и взрывайте все вагоны. Миссия пройдена. За выполнение вы получите около 60000 RP.

## ШЕСТАЯ МИССИЯ. Захват и оборона базы

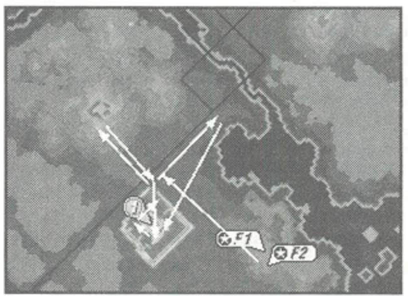
Цель № 1: Захватить штаб вражеской базы. Время на выполнение данной задачи: 6 минут.

Цель № 2: Защита захваченного штаба базы.

Огневая поддержка: 2 малых и 2 больших артиллерийских удара.

Ограничение по массе: 400 тонн.

Мест высадки: два.




Все наши силы начинают координированное наступление на позиции Клана. Начальные этапы тщательно спланированы и должны быть выполнены в четких временных рамках. Любое отклонение по времени может означать провал всей операции.

Вашим заданием является захват базы Клана в районе залива Серпент – ключевой центр материально-технического и продовольственного снабжения в этом регионе. Батальон доставит ваши избранные ударные силы для захвата и удержания базы.

Будьте готовы к сильному сопротивлению Клана Дымчатого Ягуара в этой области. Захват башен управления турелями и пункта управления радарами может оказаться совершенно необходимым для успешного завершения миссии.

**Прохождение.**

Посмотрите, какие роботы предлагаются вам на продажу. Если вам предлагают купить Atlas-A, приобретите его, это сильно облегчит прохождение этой и последующих миссий. Один из наиболее оптимальных составов роботов для этой миссии следующий: два Atlas-A, вооруженных энергетическим оружием средней и большой дальности (предпочтительно PPC или C/ER Laser) либо автоматическими пушками (autocannon), и два ракетных робота, например, две Catapult-A или Catapult-A и Hunchback IIC-A. Также в эту миссию полезно взять минный заградитель. Для прохождения миссии достаточно взять 350–370 тонн техники (включая минный заградитель).

Для захвата базы двигайтесь в северо-западном направлении от места высадки, пройдя от базы по крайней мере на среднем расстоянии, иначе попадете под огонь турелей. Дойдите до северного угла базы. Минный заградитель отправьте от северного угла баз класть мины на северо-восток как можно дальше. С базы к вам выбежит Uller-W, а затем приедут два Rommel. Уничтожьте их и пройдите немного на север: вы перехватите три Striker. Старайтесь не уничтожать турели, они потом вам же будут помогать. Пробегите самым быстрым роботом мимо турелей и уничтожьте третий Rommel. Захватите управление турелями и забегайте остальными роботами, перебейте оставшихся четырех Harasser. Захватите радар и пункт управления радарами (sensor control), после этого захватите все три склада с компонентами и оба контейнера. Штаб захватите где-то за 30 секунд до конца отведенного времени. Этим вы дадите возможность минному заградителю поставить как можно больше мин. После того как он поставит достаточно мин в северо-восточном направлении, верните его к северному углу базы и отправьте ставить мины в северо-западном направлении, а при первой же опасности уводите его в быстром режиме на базу. Цель № 1 достигнута.

Оборона базы. Поставьте всех своих роботов у северо-западного входа в базу, именно оттуда пойдут первые атаки. С юга выбегут два Commando-J, пробегут мимо базы и постараются забраться в нее с северо-западного входа. Обратите внимание на то, что они умеют прыгать и могут запрыгнуть в центр базы и атаковать штаб. Уничтожьте их до прыжка. После этого с юго-запада по дороге приедут четыре J. Edgar. Перебейте их на подходе к базе. Переведите ваших роботов на северный угол базы, поставьте их перед стеной около спуска с холма. С северо-запада прибегут два Hunchback-A, скорее всего, они пробегут немного по минам, а затем побегут мимо западного края базы. Уничтожьте и их. После этого с северо-востока прибегут два Hollander II-J, скорее всего они не попадут на мины, но это даже хорошо, потому что это достаточно слабые роботы для ваших сил. Уничтожьте их быстро. После Hollander II с северо-востока придут три Centurion-W, это самая большая угроза для вашей базы, правда, скорее всего, они пойдут по минам. Используйте по этим роботам все артиллерийские удары. Если вы правильно рассчитаете время, то оба тяжелых артиллерийских удара уничтожат всех трех роботов. Если же какой-то из них добрался до базы, уничтожьте его огнем всех ваших роботов. Centurion – достаточно медленный робот, и его вполне можно уничтожить на подходе к базе. Цель № 2 достигнута, миссия пройдена. За выполнение – около 40000 RP.

# ОПЕРАЦИЯ «АВАНГАРД»

Первому подразделению Хранителей Давиона.

Вы успешно уничтожили линии поставок продовольствия и запасных частей Клана Дымчатого Ягуара, но в соседнем регионе атака развивалась не так успешно. Пока наши войска там восстанавливают силы, вашим заданием станет уничтожение нескольких целей к западу от Аффиндейла. Если вы уничтожите эти цели достаточно быстро, то сможете приступить к захвату самого города. Клан не ожидает от нас таких стремительных и смелых действий, поэтому развивайте наступление быстро, и вы получите преимущество неожиданности. Как только начнется атака на город, мы не сможем вам помочь до ее успешного завершения. Учтите, мы освобождаем Аффиндейл, а не уничтожаем его, поэтому городу должен быть нанесен минимальный ущерб, так что аккуратнее комплектуйте оружием своих роботов. Также не упускайте возможность захвата компонентов. Удачи.

## ПЕРВАЯ МИССИЯ. Сопровождение медицинского конвоя

Цель № 1: Довести две из пяти машин полевого госпиталя до точки сбора.

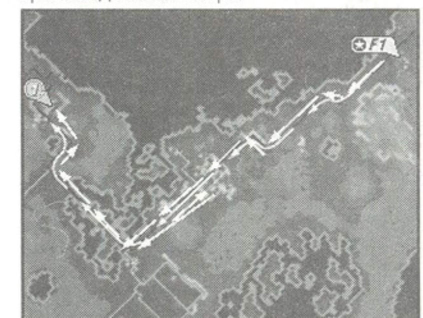
Вторичная цель: Довести все пять машин полевого госпиталя до точки сбора за дополнительную оплату.

Огневая поддержка: 4 малых артиллерийских удара и одна разведывательная камера.

Ограничение по массе: 150 тонн.

Мест высадки: одно.

После яростной контратаки Клана Дымчатого Ягуара полевому госпиталю «Дельта» требуются скоропортящиеся медицинские препараты. К несчастью, наиболее быстрая дорога к госпиталю проходит через территорию, контролируемую Кланом. Конвой из пяти машин будет двигаться по этой дороге. Скорость доставки медикаментов настолько важна, что командам был отдан приказ не останавливаться, несмотря ни на какие опасности. Ваше задание – убедиться в том, что по крайней мере две машины добрались до места сбора.




Тактическое предупреждение.

В районе замечен тяжелый клановый робот типа Vulture, несущий на себе в основном ракеты большой дальности.

**Прохождение.**

В силу того что на миссию выделено только 150 тонн, необходимо взять одного Atlas-A и одного Hunchback IIC-A, причем последнего нужно снарядить исключительно ракетами большой дальности (LRM Rack). Для управления роботами следует

выбрать пилотов, лучше всех владеющих оружием. В этой миссии необходимо двигаться очень быстро, опережая конвой как можно сильнее.

Бегите по дороге, и через некоторое время на вас выпрыгнут два Firestarter-J и Commando-J. Уничтожьте их как можно быстрее. Бегите дальше У первого поворота вас ждут два Rommel. Сразу за поворотом стоят два Aerospace Spotter. Уничтожьте их и бегите дальше. У второго поворота на северном склоне холма стоят три выдвигающиеся пушки. Бегите дальше. У входа в селение караулят пять Elemental, еще пять расположены на выходе из селения и прибегут, как только начнется бой. Их уничтожение может затянуться. Постарайтесь, чтобы они набросились на Atlas, и отходите им к центру селения, немного севернее дороги. Там стоит резервуар с горючим. Отойдите от него на среднее расстояние и взорвите, тем самым вы убьете почти всех Elemental, а остальных добьете вручную. Захватите бункер с компонентами, находящийся рядом. Бегите дальше по дороге. На холмах стоят два LRM Carrier. После их первой атаки вызовите на каждый по легкому артиллерийскому удару. Разделите роботов. Как только конвой войдет в пределы обстрела LRM Carrier, даже уничтоженного, сзади конвой начнет догонять Cougar-W. Отделите ракетного робота и отправьте его разбираться с нападающим, тем временем Atlas двигайте дальше по дороге. Через некоторое время после поворота дорогу преградят две бронемашины. За ними немного дальше стоит Vulture-W, заставьте его сразиться с Atlas. Когда Cougar будет уничтожен, бегите роботом к повороту дороги и, как только конвой достигнет места, где стояли бронемашины, вызовите артиллерийский удар на резервуар с газом. Возможно, нападающие с этой стороны Uller-A и Uller-W попадут в область удара либо взрыва. В любом случае главной целью является Uller-W, так как он стремится догнать конвой и уничтожить его, тогда как Uller-A атакует защищающего робота. Добейте обоих роботов и дождитесь когда конвой доедет до точки сбора. Миссия пройдена.

Эта миссия достаточно сложна, скорее всего, с первого раза пройти ее не удастся. Цель № 1 достигается относительно легко, а дополнительную цель достигнуть гораздо сложнее. Чаще всего уничтожается одна машина, но раза с третьего миссия проходится. Вы получаете 10000 RP за доставку двух-четырех машин или 35000 RP за все пять.

## ВТОРАЯ МИССИЯ. Уничтожение подразделения вражеского командира

Цель № 1: Уничтожить два индустриальных комплекса.

Цель № 2: Уничтожить подразделение майора Пьотрева.

Дополнительная цель: Уничтожить основной генератор, питающий турели.

Огневая поддержка: 1 малый артиллерийский удар и 1 разведывательная камера.

Ограничение по массе: 300 тонн.

Мест высадки: два.




Разведка подтвердила информацию о том, что подразделение майора Пьотрева было сильно потрепано в битве с нашими силами и находится на пути к ремонтной базе, располагающейся глубоко в тылу врага. Ваша миссия состоит в том, чтобы предварительно захватить эту базу и подготовить теплый прием Пьотреву по его прибытии.

База сильно защищена турелями, но в обороне Клана есть одно слабое звено. Основной генератор расположен к востоку от базы на геотермальных источниках. Его уничтожение приведет к выключению турелей базы на одну-две минуты, пока будет стартовать запасной генератор, расположенный на базе.

Уничтожьте главный генератор, взорвите два производственных комплекса, производящих запасные части для базы, и уничтожьте подразделения майора Пьотрева.

Тактическое предупреждение.

Хотя роботы в подразделении Пьотрева сильно повреждены, не стоит их недооценивать, так как подразделение в основном состоит из тяжелых и штурмовых роботов.

**Прохождение.**

Для прохождения этой миссии нужно взять двух Atlas, если они у вас есть, и одного ракетного робота – Vulture. Если он не достался вам с предыдущей миссии, возьмите Hunchback IIC-A. Также обязательно нужно взять минный заградитель.

Идите на северо-запад, затем на запад, взбирайтесь на холм. Дойдите до берега и идите на запад вдоль берега, минный заградитель оставьте позади. Перед вами включатся Uller-W и Uller-A. Чуть далее стоят два Cougar-W. После их уничтожения двигайтесь на юго-запад на второй холм, там и остановитесь. Вы видите вход на базу, патрулирующих Condor и Uller-A. Быстро двигайтесь минным заградителем вдоль самой кромки берега. Объезжайте вражескую базу и двигайтесь дальше. После того как вы проедете в южном направлении, вскоре появится дорога; съезжайте на нее и двигайтесь в юго-западном направлении. Доехав до радарной установки, развернитесь. Ставьте мины на дороге и в одной клеточке севернее и южнее. Когда будете минировать длинную дорогу, идущую на северо-восток, ставьте мины на две клеточки в северном направлении и одну в южном, и, конечно, ставьте мины на дороге. Заминируйте все до выхода дороги из леса (невдалеке от базы), после этого отведите минный заградитель в безопасное место. Подразделение Пьотрева пойдет именно по этой дороге. Оно состоит из Jagermech-A, Jagermech-W, двух Jagermech-J и Awesome-A. Скорее всего, они не дойдут даже до леса, не говоря уж о базе, но если кто-либо из них прорвется, вызовите на него артиллерийские удары. Цель № 2 достигнута.

После уничтожения вражеского подразделения можно нападать на базу. Вокруг базы патрулируют четыре Condor, на базе несут боевое дежурство два Uller-A и Uller-W, а также по одному Saracen, Condor и SRM Carrier. Вначале уничтожьте патруль из Condor, а затем выбежавших роботов. Не приближайтесь к базе, иначе попадете под обстрел ракетных турелей. После уничтожения роботов ракетами большой дальности уничтожьте обе ближние башни управления турелями, теперь входите на базу и добивайте охрану. Также уничтожьте или захватите оставшиеся башни управления турелями в западном, восточном и южном углах базы. Захватите склад с компонентами и две установки для починки роботов (Mech Repair Bay). Починитесь. Теперь можно уничтожать промышленные комплексы (Industrial Complex). Цель № 1 достигнута, миссия пройдена.

Очень трудно пройти миссию в том порядке, в каком указано в самом задании, приходится встречаться в честном бою с четырьмя немного потрепанными тяжелыми роботами и одним штурмовым роботам под управлением пилота-аса. В указанном прохождении миссии турели беречь не требуется, поэтому указанная хитрость с временным их отключением смысла не имеет. За выполнение миссии вы получите около 24000 RP. За дополнительную цель добавочных денег не дают.

## ТРЕТЬЯ МИССИЯ. Захват вражеского конвоя

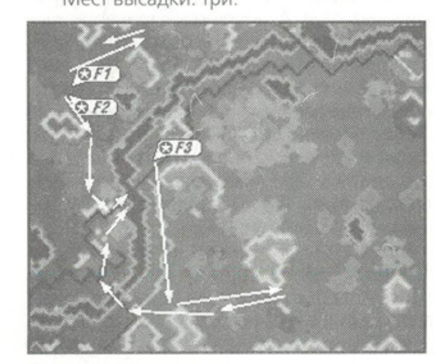
Цель № 1: Захватить 4 грузовика с запасами.

Дополнительная цель: Захватить все грузовики с припасами за дополнительную оплату.

Огневая поддержка: 2 малых артиллерийских удара, 2 радиозонда.

Ограничение по массе: 300 тонн.

Мест высадки: три.



Шпионы сообщили нам о том, что Клан Дымчатого Ягуара перемещает семь грузовиков с различными запасами, необходимыми для обороны Аффиндейла, через район реки Кенук.

Вы должны захватить как можно больше грузовиков, скорее всего, они разделятся для того, чтобы избежать встречи с вами. Для завершения миссии захватите столько грузовиков, сколько сможете, тем самым вы облегчаете себе же работу по освобождению города Аффиндейла.

**Прохождение.**

На миссию следует взять двух Atlas и одного ракетного робота.

Atlas должны войти в первую и третью группы, во второй группе должен находиться ракетный робот. В этой миссии время достаточно критично, поэтому лучше двигаться бегом.

Atlas из первой группы должен продвинуться на восток, а затем немного на юго-восток в ложбину между двумя холмами. В ней он должен ждать одну часть конвоя.

Ракетный робот из второй группы должен выдвинуться на юг до того, как он заметит четыре лазерные турели. Уничтожьте их и идите к берегу и с берега на мост. На мосту этот робот должен ждать вторую часть конвоя.

Atlas из третьей группы должен бежать на юг до начала холмов (это довольно далеко), а затем повернуть на запад и бежать до прохода между двумя холмами – маленьким и большим. Там он встретит третью часть конвоя, которая состоит из двух грузовиков, одного Hunchback IIC-A, одного Rommel и одного SRM Carrier. Уничтожьте вначале робота, а затем и бронетехнику. Догоните и захватите один грузовик, побегите ко второму и отдайте приказ на его захват. Вот теперь можно уделить внимание другому роботу. (Если отдать приказ на захват, когда робот стоит, то он попытается добраться до захватываемого объекта шагом; если отдать этот приказ, когда робот бежит, то он добежит до цели и захватит ее.)

К этому времени к мосту подойдет вторая часть конвоя, состоящая из двух грузовиков, Cougar-W, Rommel и Striker. Уничтожьте их, не сходя с места, тогда грузовики, движущиеся по мосту, уткнутся в вашего робота и встанут. Из-за того что мост узкий, они не могут развернуться и уехать, ни в коем случае не пытайтесь их захватить. Заблокированные таким образом грузовики очень удобны, так как миссия не окончится, пока вы их не захватите.

К этому моменту к Atlas, находящемуся в первой группе, приблизится самая крупная часть конвоя, состоящая из трех грузовиков, двух Cougar-W и Rommel. Уничтожьте первого робота и захватите один грузовик, уничтожьте танк и второго робота. Догоняйте и захватывайте грузовики. Цель № 1 достигнута, но миссия не кончается, так как два грузовика еще не захвачены и находятся на карте.

Идите любым из Atlas к базе, расположенной рядом с мостами, и уничтожайте охрану из двух Rommel и огромное количество лазерных и пушечных турелей. Захватите склад с припасами.

Сойдите с моста ракетным роботом. Выпустите один грузовик на дорогу и захватите его. Когда с моста съедет и второй грузовик, захватите и его (роботы часто не выполняют операцию захвата на мосту). Миссия пройдена, за ее выполнение вы получите около 40000 RP.

## ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ. Освобождение лагеря перевоспитания

Цель № 1: Захватить штаб лагеря перевоспитания. Время на достижение данной цели: 15 минут.

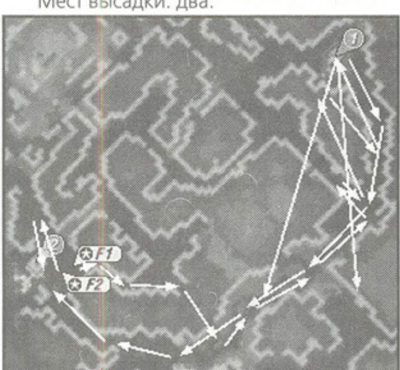
Цель № 2: Сопроводить освобожденных на базу.

Цель № 3: Защитить штаб своей базы.

Огневая поддержка: 1 малый и 1 большой артиллерийские удары, 1 радиозонд.

Ограничение по массе: 425 тонн.

Мест высадки: два.




Мы должны освободить так называемый «лагерь перевоспитания», в котором содержатся воины, преданные Внутренней Сфере, и сопроводить освобожденных на свободу. Так мы отплатим за их преданность нам. Лагерь находится в Каньонах Майа. Вы будете действовать с расположенной в этом регионе полевой базы, туда же вы вернетесь с освобожденными пленниками.

Учтите, что в этом районе замечены патрули противника, которые могут заметить и уничтожить полевую базу до того, как вы сможете вернуться к ней. Защита штабного здания полевой базы необходима, поэтому организуйте ее.

**Прохождение.**

Для этой миссии потребуются три тяжелых робота, предпочтительно Atlas-A, и два ракетных робота, лучше Catapult и Vulture.

Распределите роботов в две группы. В первую группу поставьте одного ракетного и двух тяжелых роботов, а во вторую – одного ракетного и одного тяжелого робота. Первая группа будет отвечать за освобождение пленных и их сопровождение на базу, вторая – за оборону базы. Более быстрого ракетного робота стоит назначать в атакующую группу.

Отправьте вторую группу к подножью холма, расположенного к северу от базы, именно оттуда последует первое нападение патруля в составе Cougar-J и двух Uller-J. Первой группой бегите через узкий проход, находящийся рядом с их местом высадки, на юго-восток, затем вдоль склона холма, находящегося южнее. Когда пройдете через второй узкий проход (он, правда, сильно короче первого), бегите на юго-восток по склону холма, входите в узкий заросший проход и идите по нему на северо-восток. Если вы двигались быстро, то перехватите второй патруль, состоящий из двух Cougar-A и одного Uller-W. Также каньон охраняют два Rommel – запомните место где они стоят. Идите дальше на северо-восток. Когда вы выйдете из заросшего прохода, двигайтесь вдоль восточного склона холма. К этому моменту у вас должно оставаться 10–12 минут. Если времени достаточно, вы можете забраться на холм к западу от вас и уничтожить патрулирующих чуть южнее двух Cougar-J. Также с этого холма ракетным роботом можно уничтожить башню управления турелями.

Спускайтесь с этого холма и продолжайте двигаться вдоль восточного склона. Вы придете к вражеской базе. Турели уже выключены, осталось перебить охрану, которая состоит из двух Romme (одного из них можно было увидеть с холма и уничтожить артиллерийским ударом), трех Bulldog и трех роботов: Uller-J, Uller-W и Cougar-A. После уничтожения охраны захватите склад с компонентами, но не захватывайте штаб. К этому моменту у вас осталось 4–5 минут. Отправьте тяжелых роботов к заросшему каньону, одного из них заведите на холм к востоку от входа в лес, а второго – к месту стычки с Rommel. К этому времени к вашей базе с северо-востока отправятся два Rommel и LRM Carrier, перехватите их в узком проходе. После того как тяжелые роботы займут свои позиции, захватите штаб оставшимся на месте ракетным роботом. Цель № 1 достигнута.

Прикажите ракетному роботу охранять APC. На восточный склон холма к заранее поставленному тяжелому роботу приедут Aerospace Spotter и три Saracen. На холме южнее прохода напротив второго поставленного тяжелого робота активируются три Raven-J. Свяжите их боем, тогда APC проедет нетронутой. Также с центра карты отправятся восемь Savannah, они могут поехать как на базу, так и на перехват APC в заросший лесной проход. Либо перехватите их сопровождающим APC ракетным роботом, либо уничтожьте на базе. Когда APC доедет до базы, миссия будет пройдена. За выполнение вы получите около 30000 RP. Стоит отметить, что миссия часто проходит по-разному, Savannah могут поехать как на перехват APC, так и на базу. Иногда на базу приходит второй патруль (два Cougar-J и Uller-J) с севера, так что следите за картой и своевременно реагируйте на изменения ситуации.

## ПЯТАЯ МИССИЯ. Оборона союзной базы

Цель № 1: Защитить штаб базы.

Вторичная цель № 1: Защитить пункт управления радарами.

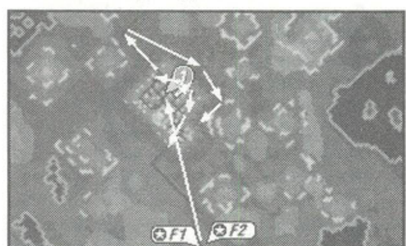
Вторичная цель № 2: Защитить северный генератор энергии для турелей.

Вторичная цель № 3: Защитить южный генератор энергии для турелей.

Огневая поддержка: 4 малых артиллерийских удара

Ограничение по массе: 450 тонн.

Мест высадки: два.




Разведывательное подразделение заметило крупные силы Клана, приближающиеся к недавно захваченной нами базе Крепостных около Аффиндейла. Эта база стала нашим основным центром по подготовке освобождения этого крупного города.

Офицер, отвечающий за оборону базы, был предупрежден, но сейчас на базе присутствуют чисто символические оборонительные силы, а ваше подразделение – единственное, которое находится достаточно близко, чтобы осуществить оборону от таких сил противника.

Защитите штабное здание базы, а также некоторые вторичные здания, такие как генераторы энергии и пункт управления радарами, они помогут вам в обороне базы.

Тактические замечания.

По прибытии под ваше командование перейдут все оборонительные силы базы. Они включают в себя, по крайней мере, один минный заградитель.

Наблюдения со спутников показывают, что враг будет прибывать волнами, планируйте ваши действия соответственно.

На базе находятся две установки для починки роботов. Вы можете использовать их в перерывах между атаками.

**Прохождение.**

Возьмите те же силы, что и в прошлую миссию, только разделить их стоит по-другому. В одну группу соберите всех тяжелых роботов, а в другую – всех ракетных. К вам по прибытии присоединится охрана базы – два Pegassus и один Mine Layer.

Бегите к базе, заходите в нее через юго-западный вход и бегите к центру северо-восточной стены. Минный заградитель пошлите к северо-западному выходу из базы, пусть он заминирует дорогу где-то на 10–15 клеток от входа в базу. После этого отправьте его в быстром режиме к восточному внешнему углу базы. Пусть он заминирует все до выступа в стене, желательно два-три ряда.

К этому времени (а может, и раньше) начнется первая атака. К центру северо-восточной стены подбегут и перепрыгнут через нее пять Firestarter-J. Уничтожьте их, почините пострадавших роботов. Одного ракетного робота отправьте к северо-западным воротам, к ним приедут шесть Rommel, обычно два доезжают до базы. Остальных роботов соберите у восточной части юго-восточной стены, оттуда пойдет самый сильный удар. К вам прибегут три Cougar-W и три Uller-W, а затем подойдут и основные силы: три Hunchback-W и два Centurion-W. Они пробьют брешь в стене и постараются в нее пролезть на базу. Используйте по столпотворению у этого пролома артиллерийские удары, но оставьте один на третью атаку. Когда отобьетесь – чините и перезаряжайте роботов.

Третий удар придет с юго-востока. Соберите всех роботов у юго-восточных ворот. Из леса приедут пять LRM Carrier, а в качестве сопровождения придут три Hunchbak-W и две Catapult-W. Вначале уничтожьте артиллерийским ударом скопление LRM Carrier. Своими роботами уничтожьте вначале Catapult, а затем и Hunchback. Миссия будет закончена с уничтожением последнего робота. За выполнение задания вы получите около 35000 RP.

## ШЕСТАЯ МИССИЯ. Освобождение Аффиндейла

Цель № 1: Уничтожить административное здание.

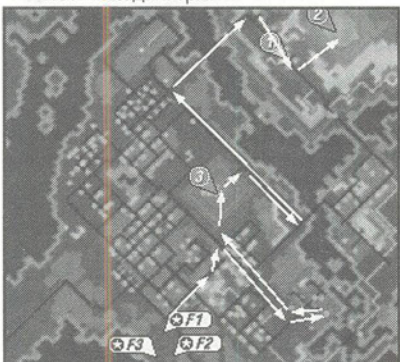
Цель № 2: Добраться до места сбора.

Вторичная цель: Захват пункта управления радарами.

Огневая поддержка: 1 малый и 1 большой артиллерийские удары, 1 разведывательная камера

Ограничение по массе: 450 тонн.

Мест высадки: три.




Кульминация третьей фазы нашего вторжения возлагается на вас. Вы должны уничтожить административное здание Клана Дымчатого Ягуара в Аффиндейле. Оно находится в хорошо охраняемом комплексе у подножия горы Самурай.

Разведка Батальона уверена в том, что неоценимую помощь в планировании атаки на административное здание может оказать захват местной клановой радарной сети. Здание пункта управления радарами находится в огороженном двумя стенами комплексе в центре города.

Когда административное здание будет уничтожено и с защитниками города будет покончено, завершите захват города демонстрацией вашей силы. Отправьтесь на вершину горы Самурай к месту сбора.

Тактическое замечание.

Генератор энергии для турелей радарного комплекса расположен в юго-восточной части города.

**Прохождение.**

Для этой миссии потребуются те же роботы, что и для предыдущей. Распределите их по группам точно так же – все тяжелые в одной группе, все ракетные в другой.

Подойдите к дорожной развилке на границе города и идите в город (по дороге на северо-восток). С севера на вас нападут два Striker. После их уничтожения идите по дороге, с севера которой находятся зеленые насаждения, а с юга – свалка. Когда вы дойдете до перекрестка от цели № 3, к вам придут два робота типа Catapult-W. Уничтожьте их, запомните это место и идите на юго-восток. Через некоторое время на радарах ваших роботов появятся четыре цели – это охрана генератора, она состоит из двух Jagermech-W и двух Jagermech-A. Уничтожьте их, пробейте ворота или стену и заходите в комплекс. Захватите установку для починки роботов, пробейте вторую стену, захватите башню управления вратами и уничтожьте генератор. Почините ваших роботов.

Возвращайтесь к месту стычки с двумя Catapult и пройдите немного на север. С дальнего расстояния пробейте стену в двух-трех местах и затем, подойдя немного поближе, пробейте вторую стену также в двух-трех местах. После этого бегите в проломы в стенах и уничтожайте оставшуюся охрану комплекса – две Catapult-W. Захватите все здания внутри комплекса: две башни управления турелями, штаб, установку для ремонта роботов, станцию управления вратами, пункт управления радарами. Цель № 3 достигнута.

Сразу после захвата комплекса на его защиту придут еще несколько вражеских роботов – два Jagermech-W и Jagermech-A. Уничтожьте их и починитесь. После захвата комплекса в центре города стали видны все роботы, по крайней мере, как отметки на радаре. Обратите внимание на отметку около места сбора. Осмотрите это место с помощью камеры и вызовите на стоящего там Mad Cat-W оба артиллерийских удара, но так, чтобы их разделяло не больше секунды, то есть положите вначале тяжелый артиллерийский удар, а на его шестой секунде – легкий артиллерийский удар. К востоку и к северу от базы расположены мосты, их охраняют Catapult. Вначале можно уничтожить тех, кто расположен к востоку от базы: перед мостом стоит Catapult-A, а за мостом – Catapult-W. При атаке Catapult-W постарается уничтожить мост, чаще всего ей это удается. Идите к северному мосту и уничтожьте охрану из двух Catapult-A. Починитесь после этих боев и отправляйтесь за мост. Там находится охраняемый комплекс. Уничтожьте те турели, до которых можно достать с моста, и пробейте ворота. Забегайте внутрь и захватывайте башню управления турелями. К вам подойдет охрана

комплекса три Jagermech-W. После их уничтожения идите на юго-восток по дороге, но не подходите к турелям: они управляются другой башней. Около цели № 1 стоят три LRM Carrier. Уничтожьте их, захватите пункт управления турелями, расположенный чуть южнее, и два склада с компонентами, расположенные немного севернее. Уничтожьте административное здание. Цель № 1 достигнута.

Идите к пункту управления радарами, почините роботов и затем возвращайтесь к разрушенному административному зданию. Поднимайтесь на гору. К вам выйдут два Hunchback-A. Если Mad Cat не был уничтожен артиллерийскими ударами, то выйдет и он, а также приедут четыре Bulldog. Уничтожьте их всех и починитесь. Только после починки идите к месту сбора. Миссия пройдена. За выполнение миссии вы получите 45000 RP.

## ОПЕРАЦИЯ «ЧЕКА»

Первому подразделению Хранителей Давиона.

Наши действия успешны, но мы не можем начать вторжение, пока работают орудия противокосмической обороны, так как наши основные силы будут уничтожены до того, как достигнут поверхности планеты. Вы должны заставить эти пушки умолкнуть. Партизаны сумели узнать и передать нам расположение нескольких стационарных пушек противника, но Клан также использует мобильные орудия противокосмической обороны, которые постоянно перемещаются, чтобы невозможно было определить их местоположение. Они должны быть найдены и уничтожены, до их уничтожения мы не можем начать наступление на Космопорт. Теперь плохие новости. Вы произвели впечатление на Клан, он мобилизует несколько рот тяжелых и штурмовых роботов с пилотами-асами в вашу честь. Так что вечеринка кончилась. Данные конкретных заданий сгружаются, Батальон ждет. Удачи!

### ПЕРВАЯ МИССИЯ. Захват робота типа Masakari и уничтожение им стационарных орудий противокосмической обороны

Цель № 1: Соединить APC с Masakari и затем использовать Masakari для достижения цели № 2.

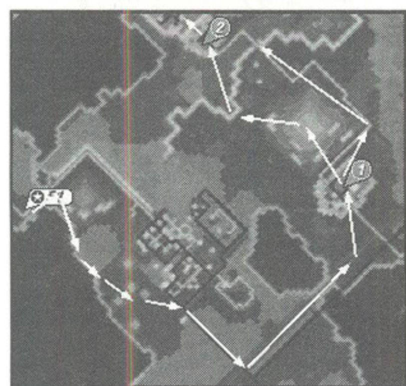
Цель № 2: Уничтожение стационарных орудий противокосмической обороны.

Огневая поддержка: 3 малых артиллерийских удара.

Ограничение по массе: 15 тонн.

Место высадки: одно.

От полковника Рииса: «Разведка на этот раз превзошла саму себя. Было точно определено местоположение двух стационарных орудий противокосмической обороны, которые вели обстрел во время нашей высадки, но они расположены настолько глубоко на территории противника, что никакая крупномасштабная высадка в этом районе невозможна. Разведка, правда, уверена, что скрытный выброс небольших сил поначалу останется незамеченным.



К счастью, разведка также узнала, что в этом районе находится в полевом ремонте штурмовой робот Клана Дымчатого Ягуара типа Masakari. Мы не можем доставить в этот регион силы транспортом Батальона, но мы наняли грузовой гражданский самолет, который может высадить до пятнадцати тонн бронетехники. В месте высадки к вам присоединится APC с Файрстормом – одним из наших лучших пилотов – на борту. Этот пилот имеет элитный статус, то есть достаточно квалифицирован для управлением таким роботом, как Masakari. Просто подвезите APC достаточно близко к Masakari, и пилот переберется из APC в робота и запустит его за считанные секунды. После этого отправляйтесь к орудиям противокосмической обороны и уничтожьте их.

Вы начинаете выполнение этой миссии с пятнадцатью тоннами бронетехники. В этом районе в непосредственной близости от робота были замечены Aerospace Spotter и легкие клановые роботы. Партизаны также сообщили нам, что дорога, ведущая к роботу, была заминирована. Мы можем провести несколько малых артиллерийских ударов для того, чтобы расчистить дорогу. Я хотел бы пожелать удачи, но вам нужно гораздо больше, чем просто удача, чтобы выполнить это задание».

**Прохождение.**

Возьмите на миссию три Swiftwind.

Возьмите одну из этих трех машинок и немного продвиньтесь по дороге на северо-восток. Около поворота дороги патрулирует Saracen. Сверните и езжайте вдоль берега, с севера от вас будет лес. Выберитесь на равнину, где находятся три Aerospace Spotter и три Swiftwind. Два Spotter появятся сразу, оставшийся находится в восточной части равнины. Маневрируйте вашей машинкой так, чтобы загнать один Aerospace Spotter под удар другого, таким образом уничтожьте два из них. (Как только Spotter развернулся от вас и уезжает, значит, он вызвал артиллерийский удар – уходите из этого места.) Последний Spotter подманите к дороге, ведущей на юго-восток, к месту, где находится изгородь, и вызовите на себя артиллерийский удар. Уезжайте оттуда. Одна из мин, находящихся на дороге, взорвется. Таким же образом взорвите оставшиеся мины, их там всего-то три или четыре. Езжайте по шоссе до железной дороги, затем езжайте по ней. На переезде, скорее всего, оставшийся Aerospace Spotter столкнется с поездом и взорвется. Остатки поезда добейте артиллерийским ударом. Идите по железной дороге на северо-восток. За мостом вас ждут два Elemental. Выманите их на себя и убейте вторым артиллерийским ударом, оставшийся удар используйте на скопление Swiftwind, находящееся где-то по дороге от равнины к железнодорожному переезду. После этого повторите путь, проделанный первой машинкой, оставшимися войсками. После железнодорожного моста езжайте на север, и вы приедете к месту починки Masakari. Захватите установку для починки роботов, в которой находится Masakari, с помощью APC. Цель № 1 достигнута.

Уничтожьте роботом всю охрану ремонтной базы в составе трех Saracen и Condor. Почините робота. Зайдите на холм к северо-западу от базы. Вы увидите силы противника. На холме к северу от вас стоит LRM Carrier, в укреплениях у дороги находятся три Saracen и один Condor. Также на холмах стоят Striker и еще один LRM Carrier (обычно его не видно). Вначале уничтожьте видимый LRM Carrier, а затем разберитесь с остальной техникой. Починитесь еще раз. Отправляйтесь обратно на холм, идите чуть дальше и запрыгните туда, где раньше стоял LRM Carrier. Одной из уцелевших машинок езжайте по дороге к проходу между холмами. Этим вы активируете Rommel. Подманите его к Masakari, стоящему на холме, и уничтожьте. К вам прибегут два Uller-J. Отбейтесь от них и починитесь. Идите к базе противника, она находится севернее той позиции, в которой вы отбивались от двух Uller. С большого расстояния уничтожьте все турели на обоих уровнях. Запрыгните на второй уровень и захватите компоненты. Уничтожьте орудия противокосмической обороны (orbital guns). Цель № 2 достигнута. Миссия пройдена. За выполнение задания вы получите 20000 RP.

### ВТОРАЯ МИССИЯ. Прервать поставки Клана

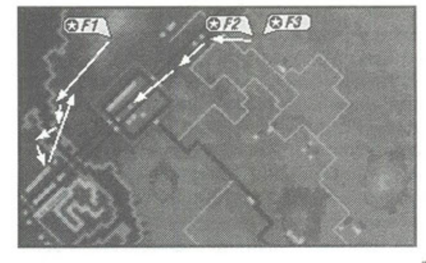
Цель № 1: Уничтожить 7 из 12 грузовиков.

Вторичная цель: Уничтожить все 12 грузовиков за дополнительную оплату.

Огневая поддержка: Один малый артиллерийский удар, 2 радиозонда.

Ограничение по массе: 360 тонн.

Мест высадки: три.



Разведка доложила о том, что большое количество грузовиков с припасами для оставшихся орудий противокосмической обороны Клана прибыло на склад в районе Кайлмартин. Мы не можем позволить продолжать снабжение орудий Клана.

Так как один раз вы уже сумели остановить поставки Клана Дымчатого Ягуара, на этот раз они будут более внимательны при защите этих грузовиков. Как только вы будете замечены в этой области, грузовики отправятся сразу в трех направлениях (юг, запад и восток), чтобы избежать уничтожения.

Тактическое замечание.

Захват склада покажет местоположение грузовиков на момент захвата.

**Прохождение.**

Похоже, это единственная миссия в игре, для которой стоит достигнуть только главной цели. Для этого нужно взять трех роботов: одного тяжелого, одного ракетного и одного легкого робота, способного к прыжкам. Предпочтительный состав роботов: Atlas-A, Vulture-W, Cougar-J. Поставьте прыгающего робота в первую группу, а остальных – во вторую.

Можно пройти миссию, выполнив оба задания, но для этого требуется большая масса роботов (для уничтожения всех грузовиков и захвата склада), также требуется минный заградитель, поэтому выгоды по оплате за миссию не будет. К тому же такое прохождение занимает около двух часов реального времени.

Легким роботом идите на север до берега, а затем продвигайтесь вдоль берега на запад. Через некоторое время вам встретится река. Перепрыгните ее и идите на юго-запад на холм. Встаньте так, чтобы видеть только несколько первых газовых резервуаров.

Двумя роботами идите вдоль дороги на юго-запад. Уничтожьте Сигнальную башню, а чуть далее – выезжающую из земли пушку. Вскоре из леса с юга выбегут Cougar-J и Hunchback IIC-W. Не подходите близко к складу.

На складе находятся Hunchback IIC-W, Hollander II-W, Cougar-A и Firestarter-W, три Rommel, также там наготове стоят все двенадцать грузовиков. Направьте артиллерийский удар так, чтобы он накрыл два грузовика, находящиеся рядом с башней управления турелями. Четыре грузовика отправятся на юго-восток, их будет сопровождать Hollander II-W. Как только все они перейдут через мост, взорвите резервуары с газом с большого расстояния, тем самым четыре грузовика будут уничтожены. Еще четыре грузовика поедут на северо-запад, их будет сопровождать Firestarter-W. Перехватите их основной группой роботов, но не приближайтесь к базе, так как на вас выбежит Hunchback IIC-W и вы попадете под обстрел турелей. Как только вам будет сказано, что основное задание выполнено, приближайтесь к базе. Пусть Atlas завяжет бой с Hunchback и Rommel, а ракетный робот, как более быстрый, должен захватить башню управления турелями. Добейте силы противника. После этого можно захватывать остальные здания. В первую очередь необходимо захватить все шесть складов с компонентами. Миссия кончится, как только хотя бы один вражеский грузовик выйдет за пределы карты. За описанное выполнение миссии вы получите около 55000 RP. К сведению, при достижении обеих целей обычно оплата не превышает 30000 RP в силу того, что в этом прохождении используется очень небольшой тоннаж роботов.

## ТРЕТЬЯ МИССИЯ. Захват полевой базы Клана

Цель № 1: Захватить штаб базы.

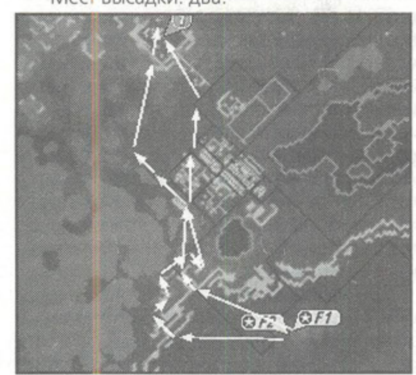
Цель № 2: Уничтожить всех вражеских роботов в этой области.

Вторичная цель: Защитить все Башни управления турелями, расположенные на базе (всего их три).

Огневая поддержка: два малых артиллерийских удара, 4 радиозонда, одна разведывательная камера.

Ограничение по массе: 300 тонн.

Мест высадки: два.




Разведка обнаружила законсервированную полевую базу Клана Дымчатого Ягуара в районе Кембридж. Тактический анализ показывает, что эта область станет чрезвычайно важна в грядущие дни и мы должны быть уверены, что Клан не восстановит контроль над этой базой.

Вам приказано отправить свои силы к этой базе, захватить ее и вновь запустить то, что еще может работать. Обе цели могут быть достигнуты путем захвата основного штабного здания и различных зданий поддержки.

Скорее всего, по нашей активности в этом регионе Клан может догадаться об операции, так что будьте готовы к обороне захваченной базы.

**Прохождение.**

Для этой миссии вновь потребуется прыгающий робот. Отправьте его во вторую группу, а первую соберите из трех роботов – двух Atlas и одного ракетного робота.

Как только начнется миссия, на небольшом отдалении появятся и начнут преследование пять Hunchback IIC-W и три Swiftwind, они находятся южнее вас. Также с северо-востока приедут шесть Von Luckner и четыре LRM Carrier, которые также пытаются перехватить ваших роботов. Поэтому действовать необходимо очень быстро.

Отправьте вашего прыгающего робота к холму, находящемуся западнее дороги, а основных роботов к проходу между холмами. Не входите в этот проход, он неплохо укреплен; подождите, пока прыгающий робот захватит здания управления турелями в обоих укреплениях.

Как только прыгающий робот достигнет основания холма, запрыгивайте на второй уровень и далее на третий. Обойдите стену с запада и прыжком приблизьтесь к башне управления турелями; захватите ее и склад с компонентами. Бегите на восток ко второму укреплению, обойдите его севернее дороги, иначе попадете под огонь турелей, что очень опасно для легкого робота. Бегите к башне управления турелями и как только достигнете требуемого расстояния, прыгайте, захватывайте ее и отправляйтесь через лес на север.

Как только укрепления захвачены, проходите и бегите на север. Быстрый легкий прыгающий робот должен бежать на север вдоль кромки леса, севернее дороги повернуть на восток и бежать так до холма, на котором стоит база. Робот должен перепрыгнуть через забор и захватить на базе все здания, причем штаб необходимо захватывать в последнюю очередь. Кроме штаба на базе расположены: три склада с компонентами, три башни управления турелями, пункт управления воротами, две установки для починки роботов (правда, запасы в них почти на исходе), пункт управления радарами. Цель № 1 достигнута.

Тяжелые роботы должны идти к базе напрямик через селение, правда, при этом придется уничтожить три Condor и четыре LRM Carrier и вбежать в базу через ворота. Отправьте починиться двух самых потрепанных роботов. После этого к вам с севера придут 15 Uller-J, Vulture-W, Vulture-A, а с юга к базе подойдут остатки Hunchback IIC-W, сумевшие пройти захваченные вами укрепления. Не сдвигайтесь с места, когда будете отбивать атаку Uller; как только они будут почти все уничтожены, немного подойдите к воротам, но так, чтобы они не открылись. Направьте за ворота оба артиллерийских удара. Сами в первую очередь уничтожайте ракетоносных роботов противника типа Vulture, и только затем добивайте Hunchback. Миссия будет пройдена со смертью последнего вражеского робота. За выполнение миссии вы получите около 30000 RP.

## ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ. Захват индустриального объекта

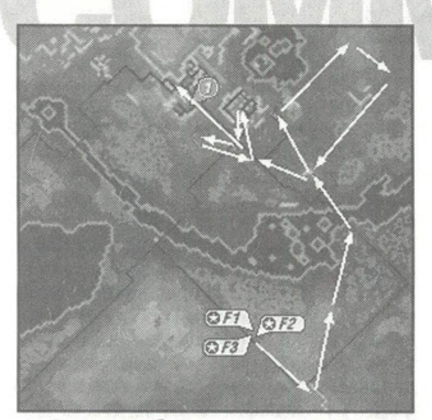
Цель № 1: Захватить индустриальные здания. Цель № 2: Защитить индустриальные здания.

Цель № 3: Уничтожить все вражеские силы.

Огневая поддержка: Один большой артиллерийский удар, 6 радиозондов.

Ограничение по массе: 480 тонн.

Мест высадки: три.




Разведка обнаружила индустриальный комплекс, в котором Клан Дымчатого Ягуара производит запасные части для своих роботов. Ваше задание состоит в захвате двух индустриальных зданий, что даст нам доступ ко всему объекту.

Однако разведка докладывает о том, что перехватила и расшифровала новые передачи, пришедшие из командования Клана с приказом немедленно усилить оборону данной области. Если врагу будет дано время для того, чтобы собраться у производственной области, он станет многократно превосходить вас в огневой силе.

Постарайтесь разделить врага и перехватить как можно больше отрядов противника до тех пор, пока они не достигнут индустриального объекта. Вам было выдано большое количество радиозондов для радиоразведки региона. Пользуйтесь ими по необходимости.

Тактическое замечание.

Помните, что также в приказах командования Клана было сказано: враг ни в коем случае не должен захватить производственный объект. Поэтому в крайнем случае войскам Клана разрешено уничтожить его.

**Прохождение.**

Для этой миссии вам потребуются три Atlas-A и два-три ракетных робота типа Vulture или Catapult. Atlas объедините в одну группу, а ракетных роботов – в другую. При передвижении ракетным роботам отдайте приказ охранять кого-нибудь из Atlas и перемещайте только Atlas, таким образом, ракетные роботы будут перемещаться всегда за тяжелыми роботами.

Два отряда роботов Клана движутся к базе с двух сторон. С северо-запада к базе идут три Hunchback IIC-W и два Hunchback IIC-J, а с юго-запада – два Loki-W и два Thor-W. Для начала лучше перехватить более тяжелых роботов.

Бегите по дороге на юго-восток. К тому моменту как вы добежите до поворота дороги, туда выйдет пара Loki. Уничтожьте их, а затем разберитесь и с Thor. После этого идите на север на холм, оттуда вы увидите мост. Идите к нему, переходите его и идите на север. В маленьком укреплении находится установка для починки роботов. Захватите ее, почините роботов и идите дальше на северо-восток.

Зайдите на холм и поверните на восток. Дойдите до горы на востоке у края карты, заберитесь на нее и перехватите первый малый отряд противника, который состоит из Loki-A и двух Firestarter-J. Спуститесь с холма на юг вдоль края карты к железной дороге. Там перехватите второй отряд из еще одного Loki-A и двух танков: Bulldog и Von Luckner. Оставайтесь здесь же и перехватите третий отряд из Hunchback IIC-W и Hunchback IIC-A. Вскоре выбежит Thor-W, уничтожьте и его. После этого отправляйтесь к укреплению и починитесь.

Идите по дороге на северо-восток к перекрестку, но не доходите до него, по крайней мере, на длинный выстрел (то есть встаньте на уровне перекрестка с одной дорогой, уходящей на северо-восток). Одним из ракетных роботов идите в город, расположенный восточнее цели № 1, и захватите три склада с компонентами (они здесь выглядят необычно). После этого возвращайтесь к перекрестку и пробегите немного на запад, пока не увидите стоящих на охране базы Firestarter и Hunchback IIC. Возвращайтесь к стоящим роботам и используйте артиллерийский удар по троим Hunchback (желательно, чтобы это были Hunchback IIC-W). После этого группа из десяти Firastarter-A побежит к вашему отряду.

Они могут не добежать и остановиться на половине пути, тогда подойдите одним ракетным роботом на такое расстояние, чтобы вражеские роботы побежали на вас, отойдите немного и выстрелите. Если роботы отойдут обратно, повторите. Таким образом вы перебьете одним роботом все десять Firestarter противника. Не забудьте починить своего робота после этой операции.

Следите, чтобы ваши роботы не подходили к перекрестку. Возвращайтесь к укреплению и еще раз почините роботов.

Возвращайтесь к перекрестку и бегите дальше. Пробегите мимо Hunchback и остановитесь внутри базы. Пока с северо-запада не пришли танки, уничтожайте вражеских роботов (скорее всего это два целых Hunchback IIC-J и несколько сильно поврежденных Hunchback IIC-W), но как только появятся танки (пять Von Luckner и три Bulldog), переключайтесь на них, даже если роботы не уничтожены. (Во-первых, Von Luckner несет на себе гауссову пушку и мощнее даже целого Hunchback IIC-W, а во-вторых, некоторые из танков примутся методично расстреливать индустриальные здания, которые вам требуется защитить.) Как только танки будут уничтожены, добейте роботов. Цель № 3 достигнута. Отправляйтесь обратно к установке для починки роботов и воспользуйтесь ею. После этого на базе захватите два склада с компонентами в южном углу базы и шесть контейнеров – в северном. После этого захватывайте два индустриальных здания (Industrial Complex). Миссия пройдена. За выполнение задания вы получите около 45000 RP.

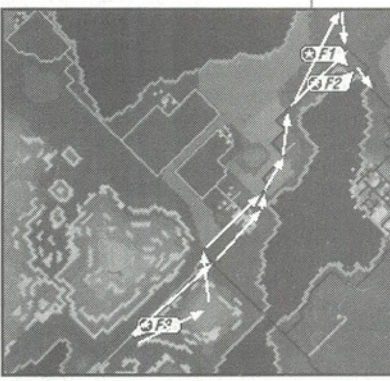
## ПЯТАЯ МИССИЯ. Перехват вражеских сил

Цель № 1: Уничтожить всех вражеских роботов.

Огневая поддержка: 3 малых, 4 больших артиллерийских удара, 2 радиозонда.

Ограничение по массе: 500 тонн.

Мест высадки: три.




Орбитальная разведка заметила значительные силы роботов Клана Дымчатого Ягуара, которые обошли нас с фланга и пытаются быстро достичь наших тыловых областей, приближаясь к ним с юга. Если эти силы сумеют прорваться к нам в тыл, они сумеют уничтожить наши линии поставок, тыловые базы обеспечения и могут даже угрожать нашим командным зданиям. Эти роботы должны быть остановлены.

Транспорт Батальона может высадить основную часть ваших сил в северной части района, в котором будет производиться перехват, еще два робота могут быть высажены далеко на юге района между холмами с целью разведки местности. Силы Клана будут двигаться с юга на север. Ни один из роботов Клана не должен прорваться через этот район, так как даже один вражеский робот может нанести значительный ущерб в нашем тылу.

**Прохождение.**

Для этой миссии потребуются три Atlas-A или других тяжелых или штурмовых робота и два ракетных робота, предпочтительно Vulture-W. Тяжелых роботов объедините в первую группу, а ракетных – во вторую. Также с собой следует взять два минных заградителя и отправить их в третью группу.

Один из минных заградителей (назовем его первым) должен сразу быстро отправиться на восточный холм, причем он должен с холма увидеть мост. Как только мост будет замечен, взорвите его двумя малыми артиллерийскими ударами, положенными в одну точку. После этого роботам, идущим с юго-востока, придется обходить водоем вдоль берега. Это их задержит, а врагу придется пройти мимо ваших роботов. Второй минный заградитель должен укладывать мины вдоль дороги, на одну позицию южнее ее. По достижении холма мины можно укладывать просто по дороге.

После уничтожения моста первый минный заградитель должен отправиться класть мины на асфальтовую дорогу, идущую на северо-восток вдоль леса. Второй минный заградитель должен продолжать класть мины по той же линии до маленького селения. В это

же время выдвиньте тяжелых роботов чуть на восток по дороге, а за ними поставьте ракетных роботов.

К вам добегут первые роботы противника – три Cougar-A и три Cougar-W. Через некоторое время с юго-запада по дороге пойдут четыре Jagermech-A, два Loki-A и два Loki-W. С юго-востока отправятся две Catapult-A и две Catapult-W. К этому времени минное поле должно достигнуть того места, где дорога входит в лес. Первый минный заградитель должен положить мины от вхождения дороги в лес на юг до воды и далее до городка, тогда как второй минный заградитель должен заминировать саму дорогу. Далее первый минный заградитель должен проехать по дороге через лес и начать минирование от выхода дороги из леса на север до того момента, как кончатся изгибы дороги, а далее минировать саму дорогу до перекрестка. Второй минный заградитель должен доехать до перекрестка и от него положить мины на север до края карты, следует усиленно заминировать район выхода дороги.

Артиллерийские удары следует использовать только там, где дорога проходит сквозь лес, а также ими можно добивать хромающих роботов.

Вашими основными силами требуется перехватить идущих с юго-запада Catapult. Если это сделано успешно, то несильно поврежденными роботами можно идти добивать хромающих по заминированным дорогам роботов. Миссия закончится с гибелью последнего вражеского робота, за ее выполнение вы получите 50000 RP.

## ШЕСТАЯ МИССИЯ. Уничтожение мобильных орудий противокосмической обороны Клана Дымчатого Ягуара

Цель № 1: Уничтожить мобильные орудия противокосмической обороны в пункте «Альфа».

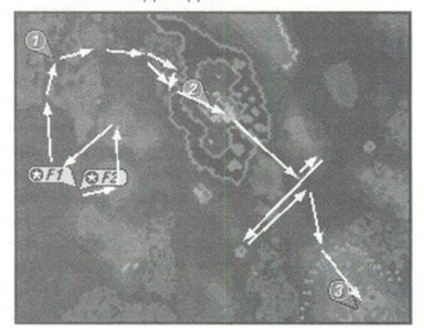
Цель № 2: Уничтожить мобильные орудия противокосмической обороны в пункте Бета.

Цель № 3: Уничтожить мобильные орудия противокосмической обороны в пункте Гамма.

Огневая поддержка: 3 малых артиллерийских удара.

Ограничение по массе: 560 тонн.

Мест высадки: два.




Разведка сумела вычислить местоположение тех мобильных орудий противокосмической обороны, которые были ответственны за уничтожение наших кораблей при первоначальной высадке. Эти орудия должны быть обязательно уничтожены до того, как основные силы вторжения достигнут орбиты этой планеты.

Воздушная и космическая разведка этой местности определила точное местоположение этих орудий, но так как воздушное сопротивление противника в этом районе еще не сломлено, мы должны уничтожить эти пушки с поверхности планеты.

Будьте крайне осторожны, так как при обнаружении вас в этом районе враг будет действовать быстро и агрессивно.

**Прохождение.**

На эту миссию стоит взять три штурмовых (предпочтительно Atlas-A) и четыре ракетных робота (либо Vulture-W, либо Catapult-A).

Одним из ракетных роботов заберитесь на холм, находящийся к востоку от места высадки. С этого холма вы увидите трех стоящих рядом LRM Carrier. Уничтожьте их одним легким артиллерийским ударом. Этим же роботом идите на второй холм, расположенный севернее первого. Оттуда вы увидите позиции противника около первой и второй цели, а также небольшую охрану у контейнера с компонентами. Возвращайтесь к остальным роботам. Используйте остальные артиллерийские удары: один по четырем Von Luckner, стоящим на проходе, ведущем к цели № 1, а другой по трем Von Luckner, стоящим за мостом, ведущим к цели № 2.

Прикажите своим ракетным роботам охранять одного из тяжелых роботов и двигайтесь только группой тяжелых роботов. Таким образом ракетные роботы будут держаться за тяжелыми роботами хотя бы на начало боя. Идите к проходу в лесу, ведущему к цели № 1. Первую цель охраняют, кроме оставшихся Von Luckner, два Aerospace Spotter, два Vulture-J и Atlas-W. Остановитесь, не доходя до прохода на расстояние дальнего выстрела. Не сходя с места, выстрелите по лесу: тем самым вы привлечете внимания врага, находящегося на базе. Вначале приедут Spotter и Von Luckner. Уничтожьте Spotter, как только сможете их достать, так как пока невыгодно сходить с позиции. Затем к вам припрыгают два Vulture-J, избавьтесь от них. Только потом придет Atlas, который не может стрелять через лес, разве только тремя ракетами, что не опасно. Прикажите вашим роботам атаковать его, не сходя с места. После уничтожения всех этих охранников идите к укреплению. Захватите передвижной штаб, уничтожьте мобильное орудие противокосмической обороны (mobile orbital gun). Цель № 1 достигнута.

Прожгите лес и выходите на восток от цели № 1. Уничтожьте отправившиеся к вам два Bulldog и два Von Luckner. Захватите контейнер с компонентами, который охраняли эти танки. Прожгите лес чуть южнее контейнера и войдите в лесные проходы ракетными роботами, тяжелых роботов выдвиньте немного на юго-восток и остановите. Медленно идите по лесным проходам на юго-восток. Вначале приедет один Aerospace Spotter и, возможно, один из выживших после артиллерийского удара Von Luckner. Уничтожайте их с помощью тяжелых роботов. Продвиньтесь ракетными роботами еще на юго-восток. Через мост побежит один Thor-W, его уничтожайте ракетными роботами. После этого к вам побежит Vulture-J, его тоже атакуйте ракетными роботами, а технику, которая приедет после этого, взорвите тяжелыми роботами. Выходите через тот же проход ракетными роботами. Базу около цели № 2 теперь охраняют два LRM Carrier и один Thor-W, еще два LRM Carrier расположены около одного из орудий. Возьмите двух наименее пострадавших тяжелых роботов и прикажите ракетным роботам охранять их. Идите тяжелыми роботами через мост, к мосту прибежит Thor-W. Его вы уничтожите всеми своими роботами, после этого вбегайте на базу и уничтожайте все LRM Carrier. Захватите пункт управления радарами и расположенные чуть севернее две установки для починки роботов. Почините всех роботов. Уничтожьте оба мобильных орудия противокосмической обороны. Цель № 2 достигнута.

Внимательно рассмотрите все отметки на радарах. Четыре видимых робота – Atlas-A, четыре отметки по центру – танки, еще пять танков расположено ближе к южному радару. Идите по узкому перешейку, расположенному на востоке базы, выбирайтесь с острова на берег и идите к четырем танкам (это два Von Luckner и два Bulldog). После их уничтожения захватите контейнер, который они охраняли. Пройдите на восток до тех пор, пока к вам не двинется хотя бы один робот противника. Уничтожьте его концентрированным огнем всех ваших роботов. После этого еще один робот отправится к вам, а остальные два побегут уничтожать радары и только после их уничтожения отправятся к вам. Это дает вам возможность уничтожать Atlas-A по одному, не упустите этой возможности. Отправьте поврежденных роботов чиниться. После того как они вернутся, идите на запад к тому месту, где находились отметки от пяти танков, на самом деле это три Von Luckner и два LRM Carrier. После их уничтожения захватите склад с компонентами и возвращайтесь к месту схватки с Atlas-A. Возьмите одного робота и медленно продвигайтесь на юг. Через некоторое время вы увидите кольцо из Сигнальных башен и турелей, вылезающих из земли. Уничтожайте и те, и другие сооружения с большого расстояния, пока не расчистите достаточно широкий проход (6–7 Сигнальных башен и соответствующие им турели). После прорыва системы обороны идите тяжелыми роботами на юг. Цель № 3 охраняют два Thor-A. Вначале к вам отправится один, а как только начнется бой, к нему присоединится второй. Уничтожьте этих роботов. Отправьте всех поврежденных роботов на починку. После того как они починятся, уничтожьте все три мобильных орудия противокосмической обороны. Цель № 3 достигнута, миссия

пройдена, за ее выполнение вы получите около 45000 RP.

## ОПЕРАЦИЯ «ГОЛОВОРЕЗ»

Первому подразделению Хранителей Давиона.

Операция «Чека» была успешно завершена. Наши основные силы выдвигаются на атакующие позиции, тогда как силы Клана откатываются к Космопорту для осуществления его защиты. Ваше основное задание на эту операцию – захватить космопорт для принятия наших основных сил вторжения. Основная слабость в обороне Космопорта – генераторы, которые питают радары и турели. Их местоположение нам известно и находится среди тех данных, которые мы передаем вам. Приоритетными целями являются клановые башни контроля воздушного пространства, после их уничтожения ничто не помешает нам господствовать в небе. Также должна вам сообщить, что за примерное выполнение поставленных перед вами задач я выбрала ваш взвод для атаки на космопорт. Помните, он должен быть захвачен. Когда ваши роботы прибудут к стенам Космопорта, силы вторжения будут уже в пути и будет невозможно повернуть назад. Если вы проиграете эту битву, все вторжение потерпит поражение! Мы ждем вашего сообщения о том, что космопорт захвачен. Удачи.

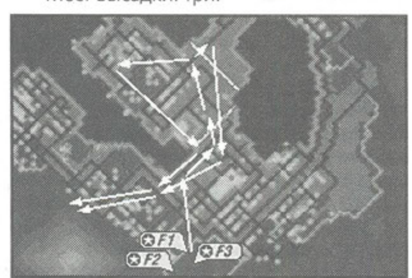
### ПЕРВАЯ МИССИЯ. Спасение союзного командира

Цель № 1: Эскортировать союзного капитана к месту сбора.

Огневая поддержка: 4 малых и 2 больших артиллерийских удара, 1 радиозонд.

Ограничение по массе: 500 тонн.

Мест высадки: три.




Командующий: «У нас есть для вас хорошие новости и плохие новости. Капитану Найрну и его взводу было поручено выманить с позиций Двойную Звезду роботов Клана с элитными пилотами, которые обычно несут охрану Космопорта. Им это удалось, но их отступление было прервано другим неожиданно появившимся клановым подразделением, которое нанесло им приличные потери. Силы Найрна заняли временную оборонительную позицию, но они не могут держаться вечно.

Быстро сформируйте силы спасения и отправьте их в этот регион, защитите Atlas Найрна и эскортируйте его к месту сбора. Учтите, однако, что Найрн – сорвиголова, и если он почувствует в себе желание отомстить, то может решить нанести несколько ударов по врагу перед тем, как отправиться домой.

К счастью, Двойная Звезда роботов Клана Дымчатого Ягуара не находится в этой области. Мы уничтожим их, когда Найрн вернется к нам».

**Прохождение.**

Для выполнения этой миссии потребуется как можно больше трофейных роботов класса Loki, Thor и Mad Cat, в качестве ракетных роботов стоит использовать Vulture и лишь в крайнем случае – Catapult. Все указанные роботы, кроме Catapult, обладают большой скоростью, что будет важно в этой миссии. Возьмите четыре ракетных робота, а остальные снарядите как сможете. Ракетных роботов поставьте во вторую группу, а остальных – в первую.

На севере стоят силы Найрна: Centurion-W, две Catapult-W, сам Найрн находится в Atlas-A. Бегите всеми роботами на север до берега, затем вдоль берега на северо-восток. Вы прибежите к воротам в базу, охраняемым пушечными и ракетными турелями. Уничтожьте с большого расстояния пушечные турели и ворота. Вбегите на базу и захватите башню управления турелями. К этому моменту начнется нападение на силы Найрна, на него нападают три Vulture-A, Vulture-W и два Hunchback IIC-A. Отойдите немного на север. С севера приедут Von Luckner и два Rommel, а с запада прибегут два Vulture-A. Они будут пробегать через баки с горючим, взорвите их с большого расстояния, и вместе с ними взорвутся оба вражеских робота. Бегите на север и захватывайте еще одну башню управления турелями и пункт управления вратами. Захватите два контейнера с компонентами, расположенные чуть западнее. С севера прибегут два Hunchback IIC-A. После их уничтожения посмотрите, где находится Atlas, которого вы должны защищать. Если он уже вошел на базу, прикажите ракетным роботам охранять его, иначе ждите, пока он не войдет на базу, и только после этого отдавайте приказ об его охране. В это время другими роботами идите на северо-запад и перехватите группу из двух Bulldog и двух Schrek. После их уничтожения бегите на запад к цели, которая видна на радаре. Эта цель – Swiftwind. Рядом с ним расположены две установки для починки роботов и склад с компонентами. Почините двух наиболее поврежденных роботов и бегите на юг. Пробегая мимо склада и пункта управления радарами, захватите их и бегите дальше. Постарайтесь догнать ракетных роботов. Около пункта сбора вас ждет еще одно подразделение противника, оно состоит из трех Hunchback IIC-W и двух Vulture-A. После их уничтожения миссия закончится. За спасение капитана Найрна вы получите около 50000 RP.

### ВТОРАЯ МИССИЯ. Уничтожение присутствия Клана

Цель № 1: Найти и уничтожить все восемь роботов Клана.

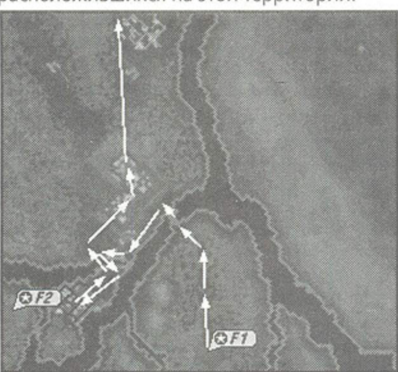
Время на выполнение миссии: 15 минут.

Огневая поддержка: отсутствует.

Ограничение по массе: 400 тонн.

Мест высадки: два.

Ваша главная цель в этой миссии – найти и уничтожить восемь роботов Клана, расположившихся на этой территории.




Наши войска стараются держать в напряжении Двойную звезду роботов, которую сумел выманить от Космопорта капитан Найрн, также он сумел уменьшить их количество на две единицы. Теперь пришло время закончить начатое. Уничтожение этих роботов, пилотируемых Воинами Клана, нанесет врагу сильный моральный удар, вдобавок у Клана не будет возможности собрать новую Двойную звезду для защиты подступов к Космопорту из элитных пилотов, что поможет нам при нападении на Космопорт.

Знайте, что силы Клана уже движутся по дороге к Чресбуту и вскоре будут выброшены в этот район для спасения своего элитного подразделения. Поэтому мы имеем совсем небольшой промежуток времени, в котором можем найти и уничтожить вражеских роботов.

Разведка докладывает о том, что пилотам роботов было приказано окопаться и не вступать в прямое противоборство с любыми приближающимися силами Внутренней Сферы. Ясно, что командиры Клана Дымчатого Ягуара боятся, что космопорт будет слабо защищен без этого подразделения. Ожидайте, что враг будет применять партизанскую тактику.

Тактическое предупреждение.

Все пилоты этих роботов Клана имеют статус пилотов-асов и Воинов Клана.

**Прохождение.**

Для прохождения миссии возьмите двух Atlas-A и двух ракетных роботов, поместите их в одну первую группу.

Идите на север, входите в лесной проход и идите по нему. Вскоре вы услышите звук включаемого робота и на дорогу выскочит Mad Cat-J, затем он побежит от вас. Преследуйте его, и он выведет вас к еще одному роботу – Thor-J, который также выключенным стоит в лесу и выпрыгнет при вашем приближении. После уничтожения этих роботов пробейте лес и выходите к берегу реки. Пройдите немного на запад вдоль берега и перейдите по узкому проходу на другой берег. Идите

вдоль него, но крайне осторожно: во многих местах положены мины, о чем предупреждают лежащие кучи металлолома. Дойдите до моста. Пройдите по нему на остров и бегите вдоль дороги на юго-запад. К этому моменту у вас должно оставаться около 9 минут времени. В селении спрятались три робота Клана. Сначала на вас нападут два Hunchback IIC-W, а потом, если вы пройдете еще немного на юго-запад, Mad Cat-W. После уничтожения всех трех роботов у вас должно оставаться чуть более 7 минут времени. Переходите обратно через мост и идите по дороге, вскоре она выведет вас на разрушенную базу Клана. Захватите башню управления турелями и пункт управления радарами. На вас выбегут, пробив стену, два Thor-W. После их уничтожения у вас должно оставаться чуть менее пяти минут. Пройдите немного на восток и захватите два склада с компонентами, вернитесь к пункту управления радарами и пройдите немного на север, захватите там два контейнера с компонентами. Идите дальше на север к отметке на радаре – это Masakari-W. Когда вы дойдете до радарной башни, он активизируется и побежит к вам. Выстрелите по бакам с горючим, расположенным чуть севернее, когда Masakari будет пробегать рядом, а затем добейте его. Миссия пройдена. За ее выполнение вы получите 30000 RP.

## ТРЕТЬЯ МИССИЯ. Захват и защита комплекса по производству горючего

Цель № 1: Уничтожить все вражеские силы.

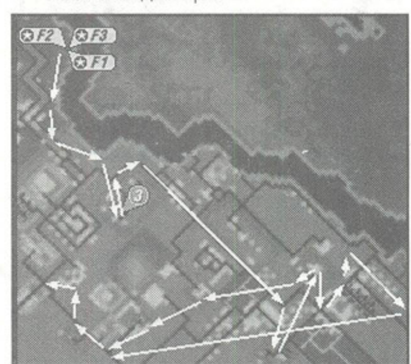
Цель № 2: Захватить и защитить все четыре нефтяные вышки.

Вторичная цель: Захватить штабное здание Клана для получения важной тактической информации.

Огневая поддержка: 3 малых и 3 больших артиллерийских удара.

Ограничение по массе: 350 тонн.

Мест высадки: три.




Клан Дымчатого Ягуара захватил комплекс по производству горючего и переработке нефтепродуктов Вейсмана, находящийся неподалеку от Космопорта. Клан также сильно укрепил оборону этого комплекса. Вы должны захватить этот объект и защитить его от войск Клана. В силу стратегической важности этого комплекса разведка полагает, что Клан приложит все усилия, чтобы отбить его, и в случае неудачи вероятна попытка просто уничтожить комплекс, чтобы мы не смогли им воспользоваться.

Также помните, что этот комплекс представляет собой взрывоопасную область, внутри него нет почти ничего, что бы ни горело или взрывалось. Естественно, вы можете воспользоваться этим себе на пользу (если только взрыв не задевает основные нефтедобывающие вышки), но не стоит считать, что воины Клана настолько глупы, чтобы не воспользоваться тем же преимуществом.

**Прохождение.**

Это вторая по трудности миссия во всей игре. Основную роль здесь играет не скорость, а знание того, что и где произойдет. Для этой миссии вам потребуются два Atlas-A и два ракетных робота, они должны быть расположены в различных группах.

Идите вдоль берега на юг. Как только вы увидите стены, отведите всех роботов чуть назад. Возьмите одного ракетного робота и пройдите им вдоль берега. Как только по этому роботу выстрелит LRM Carrier, произведите ответный выстрел и убегайте. После этого уничтожьте две ракетные турели, расположенные восточнее ворот. Уничтожьте пункт управления воротами, третью турель и еще два LRM Carrier. Также уничтожьте башню управления турелями. Проходите в ворота и идите к берегу. Идите вдоль него на юго-восток, пока не достигнете площадки перед укреплением, в котором расположен штаб (отметка № 3 на радаре). Выйдите немного вперед ракетным роботом и возвращайтесь обратно, как только увидите башню управления турелями. Уничтожьте баки с горючим, расположенные рядом с этой башней. После этого взорвите врата и одним роботом подбегите к ним. Как только отметки от танков на радаре начнут двигаться, возвращайтесь обратно к своим роботам. Из базы выйдет охрана – 4 Von Luckner. Перебейте их и заходите на базу. Захватите пункт управления радарами, установку для починки роботов, два склада с компонентами. Почините всех роботов и только после этого захватите штаб. Вторичная цель достигнута.

Вы увидите все четыре вышки и их охрану. Будем считать, что вышки пронумерованы слева направо. Первую вышку охраняют Loki-A и два Rommel. Вокруг второй вышки патрулируют два Von Luckner (положите один малый артиллерийский удар так, чтобы он взорвал баки, расположенные вокруг второй вышки, но не задел ее, и патруля больше не будет). Вход к третьей вышке охраняют три Bulldog (их всех можно накрыть одним большим артиллерийским ударом). Подходы к четвертой вышке охраняют турели и два Von Luckner (накройте башню управления турелями и обе радарные отметки еще одним большим артиллерийским ударом). Выйдите роботами с базы и обойдите ее с северо-востока. Идите по дороге на юго-восток Вы пройдете мимо взлетно-посадочной полосы (она будет чуть севернее). После ее окончания поверните и идите на юг.

Вы придете к маленькому укреплению, которое обороняет Cougar-A, внутри находятся два здания, в котором размещены бараки и восемь Von Luckner. Уничтожьте робота и сразу бегите уничтожать бараки, после этого перебейте уже запустившиеся танки. Захватите два склада с компонентами. Идите на северо-восток. Войдите в укрепление и захватите нефтедобывающую вышку (Oil Derrick). Выходите из укрепления и оставьте у входа одного ракетного робота, а остальными обойдите укрепление с юго-востока и встаньте на площадку, свободную от различных хранилищ взрывоопасных веществ. Через некоторое время с юга появится Loki-A и направится к вашим роботам, практически одновременно с юга ко второй нефтяной вышке побегут два Commando-A, а с юго-востока начнет движение Masakari-A. Когда Masakari будет находиться на уровне с радарной башней (отследите это по радару), направьте на видимые баки, хранящие вещество под давлением, (pressure tanks) малый артиллерийский удар. Это либо уничтожит Masakari, либо сильно его повредит. Как только оба Commando забегут в зону взрыва различных баков, взорвите один из них роботом, которого вы предусмотрительно оставили у входа к четвертой вышке. Продвиньтесь двумя ракетными роботами и одним Atlas к той радарной вышке, мимо которой пробегал Masakari. Другим Atlas захватите вначале третью, а затем и вторую нефтяную вышку.

Сразу после захвата второй вышки к тому месту, где расположены ваши основные силы, выбегут два Hunchback IIC-A и отправятся ко второй нефтяной вышке для того, чтобы ее уничтожить. Уничтожьте их по пути, для этого удобны ракетные роботы. Соберите своих роботов около второй нефтедобывающей вышки. От нее идите на запад и захватите склад с запасными частями. После этого идите на север и с большого расстояния всеми роботами атакуйте стоящего на охране Loki-A, после его уничтожения добейте два Rommel. Идите к перекрестку, расположенному к северо-западу от первой нефтяной вышки. Встаньте там всеми роботами, потом быстро сбегайте к вышке и захватите ее, после захвата возвращайтесь обратно. С запада по дороге вначале приедут пять J. Edgar, их можно уничтожить, вовремя взорвав баки, расположенные к западу от перекрестка. Вскоре приедут три Condor и один J. Edgar. После их уничтожения миссия будет пройдена. Учтите: единственная цель всей приехавшей бронетехники – взорвать хотя бы один бак так, чтобы взрывом уничтожило первую нефтедобывающую вышку. За прохождение миссии вы получите около 65000 RP.

## ЧЕТВЕРТАЯ МИССИЯ. Расположить дружественную артиллерию

Цель № 1: Уничтожить вражеские Башни контроля воздушного пространства.

Цель № 2: Доставить все свои силы, включая собранные артиллерийские установки, к границе горной гряды (точка 2 на карте). Время на выполнение миссии: 20 минут.

Огневая поддержка: отсутствует.
Ограничение по массе: 380 тонн.
Мест высадки: два.




Мы приступили к начальным стадиям атаки на космопорт и нам необходима поддержка артиллерии. Ваша миссия состоит в том, чтобы эскортировать взвод мобильных артиллерийских установок через район долины Ламберта и расположить их на горной гряде на севере региона. Эта гряда расположена над бассейном реки Миасота, в котором расположен Космопорт и другие связанные с ним сооружения.

Клан Дымчатого Ягуара расположил на горной гряде три башни контроля над воздушным пространством и с помощью них может вызывать разрушительные направленные воздушные удары не только в район реки Миасота, но и на подходы к горной гряде. Вы должны уничтожить эти башни до того, как будете перемещать артиллерию на новую позицию, иначе прицельные воздушные удары сотрут артиллерию в порошок.

Нам необходимо, чтобы эти артиллерийские установки прибыли на место не позднее, чем через двадцать минут после вашего прибытия, поэтому делайте все быстро. Так как войска Клана в этом регионе будут оказывать значительное сопротивление, держите артиллерию под постоянной охраной. Для завершения миссии доставьте артиллерию и все ваши силы в точку сбора, расположенную около одного из укреплений противника на горной гряде.

Обратите внимание на то, что артиллерийские установки не могут вести огонь, пока находятся в походном положении, поэтому вам на этот раз придется действовать без огневой поддержки.

**Прохождение.**

Для прохождения этой миссии стоит взять двух Atlas-A, двух ракетных роботов и ремонтную машину (Refit truck). Разместите всех роботов в одной группе, а ремонтную машину – в другой. Сразу же после начала миссии отдайте двум ракетным роботам приказ охранять одного из Atlas и перемещайте только двух Atlas. Ремонтную машину двигайте вместе с артиллерией.

Сразу же после высадки двигайтесь на север. На ближайшем холме стоят два Saracen и два Bulldog. Как только начнется бой, к ним присоединятся еще один Bulldog и один Saracen, которые приедут с северо-запада. Идите дальше на север, не забывая передвигать артиллерию на небольшом расстоянии от роботов. На следующем холме стоит охрана в виде Catapult-W, после нападения на нее с востока прибудут дополнительные силы противника: еще одна Catapult-W, Centurion-W и два Hunchback IIC-W. С северо-востока приедет LRM Carrier и Saracen, с севера – Bulldog. Как только вы уничтожите эти силы противника, бегите дальше на север. Если вас будет догонять Raven-A, уничтожьте его: это робот-наводчик. Он придан каждому вражескому патрулю. Как только Raven замечает противника, он направляет к нему двух Hunchback IIC-W и двух Centurion-W. Если вы будете двигаться достаточно быстро, то вы уничтожите Raven настолько далеко от патруля, что он прекратит преследование. Такие патрули будут появляться и дальше, они всегда появляются с юга и из северо-западного угла карты.

Бегите дальше на север. С северо-западного холма спустятся Catapult-W и Hunchback IIC-W, с ними будет ехать Saracen; еще один Saracen и Bulldog спустятся с холма чуть позже. После уничтожения этой группы у вас должно оставаться где-то 14, минимум 13 минут. Подойдите к маленькому лесу. Почините и перезарядите роботов с помощью ремонтной машины, затем продолжайте идти на север. С западного холма спустятся два Saracen, LRM Carrier и Bulldog, затем к ним прибежит Hunchback IIC-W. После уничтожения и этих сил противника дойдите до северного края карты. У вас должно оставаться где-то 11 минут. Поверните и идите на восток вдоль границы района.

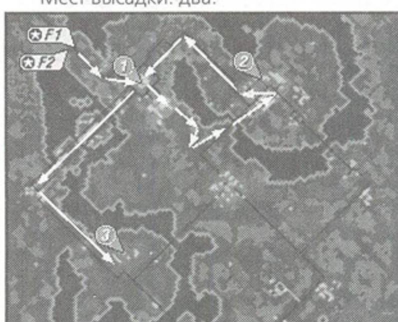
Через некоторое время вам придется забраться на холм, по которому бьет артиллерия. Идите компактной группой, причем так, чтобы снаряды падали перед вашими роботами. По холму вы дойдете до первой башни контроля воздушного пространства. Вокруг нее расположены вылезающие из земли пушки, также ее охраняют Von Luckner и LRM Carrier. Уничтожьте эту технику, пушки, а затем и саму башню, но делайте это с большого расстояния, так как на место, где стояла башня, обрушатся артиллерийские удары. Идите дальше на восток по горной гряде. Именно с востока прибегут 4 Cougar-A и попытаются прорваться к артиллерийским установкам. Уничтожьте вражеских роботов и продолжайте свой путь. Вы дойдете до второй башни, рядом с которой расположено место сбора. Ее также охраняют Von Luckner и LRM Carrier, а вокруг стоят вылезающие пушки. Уничтожьте и эту башню. Чуть к юго-востоку расположена третья башня, аналогичная предыдущим. Уничтожьте и ее. Цель № 1 достигнута.

С уничтожением башен прекратится артиллерийский обстрел. После этого соберите все ваши силы у развалин второй башни. Миссия пройдена. За выполнение задания вы получите около 55000 RP.

## ПЯТАЯ МИССИЯ. Уничтожение вторичных генераторов энергии

Цель № 1: Уничтожить энергетический комплекс в пункте «Альфа». Цель № 2: Уничтожить энергетический комплекс в пункте Бета. Цель № 3: Уничтожить энергетический комплекс в пункте «Гамма».

Огневая поддержка: 6 малых и 4 больших артиллерийских удара.
Ограничение по массе: 415 тонн.
Мест высадки: два.




Три геотермальные электростанции, расположенные в районе Беллум, снабжают дополнительной энергией Космопорт. Уничтожение всех генераторов во всех трех комплексах заставит Космопорт использовать только собственную энергию, которую он производит в весьма ограниченном количестве, что скажется на эффективности работы радаров и систем обороны.

Эта область хорошо защищена, в основном расположенными в регионе гарнизонами бронетехники Крепостных. Также около энергетических комплексов расположены несколько роботов Клана и Крепостных для усиления обороны. Но вашей основной заботой станет Звезда тяжелых и штурмовых роботов с пилотирующими их асами, расположенная в этом регионе. Как сообщает разведка, в основном Звезда состоит из штурмовых роботов типа Masakari.

**Прохождение.**

На эту миссию стоит взять двух Atlas-A и двух ракетных роботов, желательно Vulture, на оставшееся место стоит взять Mad Cat, или, в крайнем случае, Thor, вооруженный исключительно энергетическим оружием. Не берите Masakari, так как вражеские роботы считают его более сильным, чем Atlas, и концентрируют огонь на нем, хотя при этом даже бронированная версия – Masakari-A – слабее Atlas-A. Всех быстрых роботов соберите в одну группу, Atlas – в другую. Также желательно наличие хотя бы у одного Atlas энергетического оружия дальнего боя, лучше всего C/ER PPC.

Двигайтесь по дороге на юго-восток. Вскоре на вас нападут два Shreck, еще один расположен чуть дальше по дороге, затем приедут три Von Luckner и прибежит Thor-A. После их уничтожения дорога к энергетическому комплексу Альфа свободна. По пути захватите склад с компонентами. У комплекса расположен пункт управления радарами – захватите его. После этого встаньте у восточной стены укрепления и ждите. От основной базы к вам отправятся два Masakari-A. Когда они впервые выстрелят по вам, они будут находиться около резервуаров с газом. Выстрелите по ним и добейте пережив-

ших взрыв роботов. После этого можно уничтожать генераторы (power generator) в этом энергетическом комплексе. Цель № 1 достигнута.

Идите дальше на юго-восток. Захватите три контейнера и два бункера с компонентами и идите дальше вдоль берега. Как только подойдете к лесу, пройдите немного на юг и уничтожьте патруль из бронетехники в составе 2 Von Luckner и LRM Carrier. Идите дальше вдоль берега до дороги, поверните и идите по ней на северо-восток до моста. Зайдите на мост и с большого расстояния уничтожьте две турели. Пройдите еще немного по мосту и взорвите башню управления турелями. Забегайте на базу. Основными целями на базе являются не четыре LRM Carrier, а бараки пилотов роботов (MechWarrior Barrack), расположенные чуть восточнее входа и севернее входа, рядом с ними стоят безжизненные Uller-W. Вызовите по баракам легкие артиллерийские удары и добейте их роботами. После этого уничтожьте LRM Carrier и запустившихся Uller.

Вернитесь и взорвите мост, по которому вы вошли в этот комплекс. Тем самым вы приобретете немного времени для починки роботов перед тем, как на базу прибудут три Masakari-W, которые отправятся с главной базы. Бегите на север мимо генераторов энергии. Чуть восточнее расположены две установки для починки роботов. Захватите их и, починив одного из быстрых роботов (Mad Cat или Thor), отправьте его к разрушенному мосту и от него на запад по дороге. Слева и справа от дороги стоят башни управления турелями. Захватите их, несмотря на обстрел, затем верните робота, производившего захват, и почините еще раз. Также почините остальных роботов и отправьте их на холм, расположенный чуть восточнее башен управления турелями. По этой дороге приедут и погибнут под огнем турелей два Schrek, также по этой дороге пойдут Masakari-W, отправленные ко второму энергетическому комплексу. Они, скорее всего, не пройдут турели, но на всякий случай помогите им тяжелыми артиллерийскими ударами. Вернитесь к генераторам энергии и уничтожьте их. Цель № 2 достигнута.

Возвращайтесь к месту гибели трех Masakari-W и идите дальше по дороге на северо-запад, по пути уничтожьте еще один Schrek. Вы выйдете к первому энергетическому комплексу. От него идите на юго-запад через мост, на острове ничего не взрывайте, так как взрыв заденет все мосты и уничтожит их. Идите на второй остров. По мосту переходите на другой берег. Там стоит неплохое укрепление. Уничтожьте оба Schrek, стоящих в проходах, ворвитесь внутрь укрепления и захватите башню управления турелями. Бегите по дороге на юго-восток до цели № 3. Ее охраняют пушечные турели и два Thor-A. После победы над ними быстро взорвите все четыре генератора: если вы будете их уничтожать медленно, с основной базы прибудут три Masakari-W. Миссия закончится, когда будет уничтожен последний генератор энергии. За выполнение миссии вы получите около 45000 RP.

## Шестая миссия. Захват Космопорта

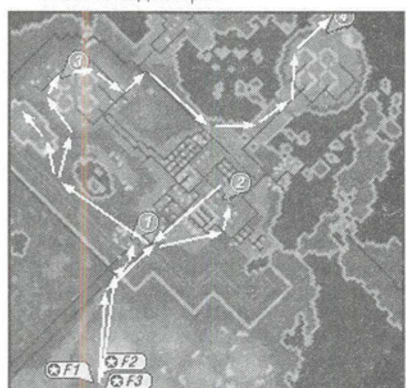
Вторичная Цель: Захватить или нейтрализовать турели, расположенные по периметру Космопорта.

Цель № 1: Уничтожить центральные передвижные орудия противокосмической обороны. Цель № 2: Уничтожить северо-западные передвижные орудия противокосмической обороны. Цель № 3: Уничтожить северо-восточные передвижные орудия противокосмической обороны. Время на выполнение миссии: 35 минут.

Огневая поддержка: 3 малых и 3 больших артиллерийских удара, 2 радиозонда.

Ограничение по массе: 600 тонн.

Мест высадки: три.




Выберите для этого задания ваших лучших пилотов, посадите их в лучших роботов и отправьте на это задание. Они будут высажены к югу от Космопорта и отправятся на его захват. Им будет необходимо уничтожить шесть передвижных орудий противокосмической обороны до того, как в Космопорт приземлятся наши основные силы вторжения. Сопротивление противника будет очень серьезным. Ваши предыдущие действия временно вывели из строя внешнее кольцо турелей, но разведка говорит о том, что они будут приведены в рабочее состояние примерно через минуту после вашей высадки. Разведка докладывает о том, что башни управления турелями внешнего кольца обороны Космопорта были возведены рядом друг с другом внутри маленького укрепления, расположенного около ворот Космопорта (естественно, с внутренней стороны), что было сделано для перенастройки системы обороны. Это поможет вам захватить контроль над внешними турелям до их включения, если ваши действия будут быстрыми и четкими.

Последнее: разведка заметила группу роботов типа Thor, приближающуюся к Космопорту с юго-запада. Если вы будете действовать достаточно быстро, вы сумеете перехватить их до того, как они усилят оборону и без того хорошо укрепленного Космопорта.

**Прохождение.**

Это последняя миссия игры. Для ее выполнения вам потребуются нижеперечисленные роботы. Четыре Atlas-A, вооруженные следующим оружием: C/ER PPC (сколько досталось трофейных, на Atlas ставится 4 штуки и еще остается место для одного PPC), PPC, C/ER Laser (они стоят почти на каждом клановом роботе, и не зря: малая масса, средняя дальность, неплохая скорость стрельбы и уровень поражений). Два ракетных робота, предпочтительно Vulture-W, вооруженных C/LRM Rack. Также потребуется один прыгающий робот, предпочтительно Cougar-J (вооружение не имеет значения) и один ремонтный грузовик (Refit truck). Объедините всех Atlas в первую группу, всех ракетных роботов – во вторую, а в оставшуюся поместите прыгающего робота и ремонтный грузовик. Всегда в этой миссии держите ракетных роботов за Atlas, особенно если вы используете Vulture, так как они имеют крайне слабую броню. Чините роботов по необходимости; на карте расположены две установки для починки роботов, но они неплохо охраняются и у вас не будет времени возвращаться к уже отбитой установке, для этого и берется ремонтная машина.

Как только начнется миссия, бегите на север. Все роботы, кроме прыгающего, должны добежать до конца леса. Прыгающий робот должен добежать до дороги, пробежать по ней до ворот, перепрыгнуть их, затем – вторые ворота и запрыгнуть внутрь укрепления с тремя контрольными башнями и пунктом управления вратами. Все эти сооружения необходимо захватить до того, как до ворот доберутся пять вражеских Thor-W, тогда вы сможете добить их остальными роботами. На весь захват у вас есть 1 минута 30 секунд, и этого вполне хватает. Будьте аккуратны, пространство между забором и стеной заминировано, поэтому входите в базу только по дороге. После захвата сооружений мины также перейдут на вашу сторону, и оба Loki-A, патрулирующие между двумя стенами, будут уничтожены. Вторичная цель достигнута.

От входа идите на восток через площадь. За ней находится внутреннее укрепление, за которым расположены первые две установки противокосмической обороны. Подойдите к стене на большое расстояние и уничтожьте две-три ракетные турели. После этого на вас выбегут роботы, охраняющие это укрепление: вначале с севера выпрыгнут два Vulture-J, а затем стену перепрыгнут Thor-J и Mad Cat-J. Через некоторое время после их уничтожения с северо-запада прибегут по очереди два Masakari-W, а затем и два Cougar-W. После уничтожения всех этих роботов (правда, Cougar могут остаться охранять укрепление) зайдите за стену (в крайнем случае, пробейте ее), уничтожьте еще несколько турелей и пройдите на север. Там расположен генератор, питающий турели всего центрального района, и первая установка для починки роботов. Уничтожьте генератор, захватите установку для починки роботов и отремонтируйте ваши боевые машины, уничтожьте оба мобильных орудия противокосмической обороны (Mobile Orbital Gun). К этому времени у вас должно оставаться не менее 23 минут. Цель № 1 достигнута.

Вернитесь к входу в Космопорт и идите на северо-запад вдоль стены. Как только по-

явятся холмы, пройдите на север и идите до стены еще одного укрепления. Взорвите ближайшие к вам две турели и пробейте в паре мест стену, но не приближайтесь к стене ближе, чем на выстрел со средней дистанции. Прыгающим роботом запрыгните на верхний ярус холма и полностью исследуйте его. Вы увидите башню управления одним из секторов турелей. Уничтожьте ее двумя легкими артиллерийскими ударами, тем самым активизируются Vulture-J. Сколько их конкретно выпрыгнет из-за стены укрепления, неизвестно, но чем больше, тем лучше (всего их пять). Скорее всего, здесь ваш прыгающий робот погибнет (даже желательно, чтобы пилот катапультировался), но он выполнил главную задачу. Роботы, которых он выманил, будут стоять на холме неподвижно. Уничтожьте их двумя нанесенными подряд тяжелыми артиллерийскими ударами. После этого входите в укрепление, уничтожайте недобитых Vulture-J и взрывайте еще одну башню управления турелями (скорее всего, она будет немного восточнее), но при этом не отходите далеко от стены, иначе активизируется еще одна группа роботов. Идите вдоль стены на северо-запад, а затем, когда дойдете до угла, поверните на северо-восток. Уничтожьте оба передвижных орудия противокосмической обороны и генератор, что расположен чуть севернее орудий. К этому моменту должно оставаться около 12 минут. Цель № 2 достигнута.

Продолжайте обход укрепления в том же направлении вдоль стены. Через некоторое время вы придете к еще одной установке для починки роботов, на этот раз она охраняется серьезнее: Masakari-W, Mad Cat-A и пять Hunchback IIC-W, которые прибегут с юга. После боя почините роботов и идите через выход их укрепления, расположенный рядом, на северо-восток, пока не дойдете до железной дороги. Поверните и идите вдоль нее на юго-восток, пока она идет рядом с берегом. Как только она начнет отдаляться от берега, сойдите с нее и идите вдоль берега, который выведет вас к третьему укреплению. К этому моменту должно оставаться около 8 минут. Из-за укрепления выбегут два Masakari-A, а затем из-за стен выпрыгнут пять Hunchback IIC-J. После их уничтожения заходите внутрь и бегите на север к отметке № 4 на радаре, при этом не заходите ни в один из кругов, сформированных из отражателей (blast deflectors), потому как это тупики. Около ворот к последним двум орудиям вас встретит один Masakari-J, он не должен доставить вам никаких хлопот. После его уничтожения взрывайте оба мобильных орудия противокосмической обороны – и путь основным силам вторжения будет открыт. Цель № 3 достигнута. Миссия пройдена, за ее выполнение вы получите около 105000 RP, хотя это уже не важно.

Вся военная кампания пройдена.

## ЧТО ЖЕ ДАЛЬШЕ?

Вторжение Внутренней Сферы на планеты Клана Дымчатого Ягуара прошло успешно. Началось полномасштабное вторжение. Оно проходило в несколько этапов и развивалось весьма успешно. Единственная попытка контратаки Клана провалилась. Внутренней Сферой были захвачены миры Клана Дымчатого Ягуара и Клана Кошек Сверхновой. Правда, на планетах второго из вышеупомянутых Кланов за их невмешательство в ход военных действий был оставлен чисто символический гарнизон (кроме тех планет, которые граничат с Кланом Призрачного Медведя – теперь самого мощного из всех Кланов). Продолжение следует... ■

*Братт, подполковник в отставке*

# INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS

## (Окончание. Начало см. в предыдущем номере)

Процессор – Pentium 90 МГц
Операционная система – Windows 95
Оперативная память – 16 Мб
Свободного места на жестком диске – 110 Мб
Рекомендуется 3Dfx
Необходима полная версия Incubation: Time Is Running Out




| | |
|---|---|
| Blue Byte | РАЗРАБОТЧИК |
| Blue Byte | ИЗДАТЕЛЬ |
| июнь 1998 г. | ВЫХОД |
| походовая стратегия | ЖАНР |
| ★★★★★★★★★☆ | РЕЙТИНГ |

### 21. INTO THE GREEN

Ваш отряд продолжает продвигаться в сторону джунглей. Цель данной миссии – занять зону выхода всем отрядом. Миссия достаточно сложная и очень длинная. Карта почти симметрична, но прорыв по восточному краю кажется мне немного легче.

Если у вас есть лазер, то постарайтесь взять под свой контроль как можно больше горе'ку, которые будут нападать на вас. Одного из них (а лучше пару), обязательно полностью вылечив, поставьте на севере в конце прохода, чтобы они не дали горе'ку с запада пройти на вашу половину карты. Будьте очень внимательны в выборе места для каждого бойца – лазеры здесь стоят очень плотно.

### 22. SCULPTURES

Наконец-то защитные зоны с лазерами позади, перед вами джунгли планеты. Такого вы еще не видели: вас окружают постройки, оставшиеся от древней цивилизации, населявшей планету Скай'ра. Цель миссии – достичь зоны выхода. Чтобы выключить стреляющие огнем статуи в центральном проходе, необходимо достичь зоны «B».

В этой миссии вы знакомитесь с новым типом скай'геров – би'ку. Это живой огнемет! Они действуют так же, как и ваш огнемет, с той лишь разницей, что заряды у них не кончаются. Достаточно живучий – 13 пунктов здоровья; умирая, взрываются, уничтожая все вокруг себя.

Зато вы получаете абсолютное оружие, если взяли его под свой контроль. Никто не может наступить на горящую землю, поэтому достаточно с помощью би'ку регулярно заливать огнем проход, и уже никому там пройти не удастся. Во всех дальнейших ваших миссиях главной задачей станет вербовка под свои знамена максимального числа би'ку, они – главное оружие победы в любой миссии.

Есть два варианта прохождения этой миссии. Первый заключается в том, чтобы «честно» пройти через «огнедышащие» статуи; с помощью майора Разерфорд, как самого быстрого члена вашего отряда, толкая перед собой ящик, пробежать по центральному коридору, выключить защищающие его огнеметы; далее силами всего отряда расчищать проходы от би'ку и рей'зеров и прорваться к зоне выхода. Вариант возможный, но слишком сложный и весьма опасный.

Второй состоит в том, чтобы никто из бойцов не сходил с платформы, на которой вы начинаете миссию, а всю опасную работу «поручить» взятым под контроль би'ку. Чем больше их у вас будет, тем лучше. Тактика выжженной земли – в действии! Постоянно переключайтесь во второй режим стрельбы и заливайте огнем все вокруг, а в первую очередь – норы, из которых лезут новые скай'геры. Это будет весьма забавно, главное – не



забудьте включить зону «B» – вам нет необходимости выключать огнеметы в коридоре, но без этого зона выхода не активизируется.

После выполнения этой миссии сюжет опять распараллеливается.

## 23.1. DAZED

Вы все дальше продвигаетесь вглубь джунглей. Какие-то неизвестные вам растения испускают ядовитые испарения, поэтому задерживаться здесь не стоит. Весь отряд должен достичь зоны выхода за 20 ходов. Попытайтесь задержать дыхание – и вперед!

Небольшой лабиринт, несколько горе'ку – миссия была бы несложной, если бы не би'зеры. Это новый тип монстров, отличительная черта – они не атакуют, хотя от этого не намного легче. Они просто подходят к вашим бойцам и загораживают проход. Но их много, и они очень живучи (20 пунктов!). Перебить их всех вам не хватит ни патронов, ни времени.

Любой маршрут через лабиринт одинаково приемлем, но важно соблюдать несколько правил. Нужно держаться всем вместе: у группы, в которой менее чем 3–4 человека, нет никаких шансов прорваться. Идите колонной, друг за другом. Чередуйте бойцов, идущих первыми, чтобы обеспечить равномерный расход патронов. Ни в коем случае не ставьте бойцов в режим обороны – так они только зря израсходуют заряды. Не стоит брать под контроль скай'геров – достичь зоны выхода должны ВСЕ члены отряда, и если он где-то застрянет, то вытащить его или убить будет очень непросто.

Самое противное в этой миссии – это когда часть бойцов уже заняла места в зоне выхода, остальные тоже совсем рядом, но не могут встать на зону, так как она вся занята би'зерами. И патронов уже нет!

## 23.2. CONFUSED

Эта миссия похожа на Sculptures, но вместо стреляющих огнем статуй здесь присутствуют другие артефакты – столбы, которые сжигают любого, кто приблизится к ним вплотную. И проходится она так же: берете под контроль несколько би'ку и ими воюете.

Самый быстрый вариант завершения миссии: провести весь отряд между огненными столбами на северо-восточную платформу, расстрелять горе'ку, стоящих внизу, взять под контроль ближайшего би'ку из находящихся на западной арке, затем, уже им, убить кучку би'ку около зоны выхода и завершить миссию. На все это у вас уйдет не больше 10 ходов.

Правда, в этом случае вы пропустите сундуки в западной части карты. Можно, завербовав би'ку на западной арке, отправить за сундуками его, но в одном из них лежит броня, которую тот использовать не сможет. Вот почему в этой миссии лучше не спешить с ее завершением, а медленно пройти отрядом по всей карте и все собрать.

## RUINS

Новая база снабжения, почти ничего нового. Весьма полезно взять ракетный ранец – скоро он вам понадобится.

## 24.1. STEELE

Стил-Бензопила уже близко, в этой миссии вы должны спасти ее – именно она должна достичь зоны выхода. Доктор Райк на космической станции был очень удивлен, услышав о существовании неагрессивного вида скай'геров. Раз уж существует один вид, который оказался невосприимчив к кровожадному безумию, поразившему планету, то, возможно, удастся вывести вакцину, которая привела бы в порядок и остальных жителей планеты.

Стил находится в окружении би'ку. От них ее защищают ящики. Она вооружена бензопилой, пара ударов которой успокоят почти любого монстра, но против би'ку ее применять нельзя, так как, умирая, они взорвутся и погубят Стил.

Ничего нового в стратегическом плане эта миссия вам не принесет: много врагов (горе'ку и би'ку) и мало патронов. Берите под контроль как можно больше скай'геров обоих типов, и пусть все идут вперед – отсидеться в стороне сегодня никому не удастся.

Иногда за один ход удается взять под контроль сразу двух монстров; рискните, но не забудьте предварительно сохраниться.

Старайтесь активнее действовать подконтрольными вам скай'герами – у них, в отличие от ваших бойцов, запас зарядов не ограничен.

Когда вы уничтожите уже всех монстров и выпустите Стил на волю, через норы по углам карты опять полезут скай'геры.

## 24.2. STEELE

Задание на миссию здесь то же, что и в параллельной миссии 24.1, зато исходные данные прямо противоположны. Стил находится на открытом пространстве, а неподалеку от нее тусуются четыре ал'ку. Кроме них будут еще би'зеры.

Тем не менее, это достаточно простая миссия. В самом начале миссии захватите хотя бы одного би'ку. Он должен стоять около дыры в заборе и, заливая землю огнем, постоянно поддерживать полосу огня на расстоянии одной клетки от забора. На этой-то свободной полосе и будет прятаться от ал'ку Стил. Другие би'ку должны будут защитить ваших бойцов от би'ку, которые постоянно вылезают из юго-восточной норы.

Есть два способа борьбы с ал'ку. Первый – долгое, медленное убиение. Он заключается в том, чтобы залить огнем место, где стоит ал'ку, и он не сможет двинуться с места, а вы сможете расстреливать его с безопасной дистанции из любого вида оружия по вашему вкусу.

Второй – простой и быстрый. Берете под контроль би'ку и подводите его вплотную к ал'ку, тот его бьет и они оба благополучно взрываются.

Наилучшей позицией для вашего отряда будет платформа, только не забывайте про нору на севере – из нее время от времени будут вылезать би'ку

## 25. THE CUPTURE

Вы пробираетесь к месту вашего рандеву с «шаттлом», тащите на себе Стил, труп скай'гера и кучу местных артефактов. Но тут выясняется, что доктору Райк недостаточно свежего трупа, он хочет получить живого би'зера. Для помощи в поимке би'зера на планету парашютируется Рамон с лазером. Для завершения миссии он и контролируемый вами би'зер должны занять зону выхода.

Сложная миссия. Хотя конец близок, и легких миссий уже не будет. Неудобные узкие проходы, огненные столбы, большое число горе'ку и би'ку, путающиеся под ногами би'зеры. Посмотрите на карту: каждая зеленая точка – это скай'гер, а через норы по углам будут прибывать новые и новые би'ку. Четыре самые северные зеленые точки – это горе'ку, они останутся на своих постах до самого вашего прибытия и будут защищать зону выхода.

Рациональным будет разбить отряд на небольшие группы и продвигаться на север к зоне выхода разными маршрутами, чтобы не мешать друг другу, да и сундуки не пропустить. Кроме того, значительно эффективнее брать горе'ку на севере в клещи, нежели пытаться расстрелять их с одной позиции, где бойцы будут только мешать друг другу. Каждой группе хорошо бы придать одного-двух би'ку для прикрытия.

Не забудьте про би'зера, которого так жаждет доктор Райк. Его лучше взять под контроль сразу, в самом начале миссии, так как в северной части карты они не водятся, и обязательно вылечить.

## 26. TO THE ALIEN SITE

Весь отряд связывал с прибывающим «шаттлом» свои надежды на эвакуацию с планеты, но не тут-то было. После конфиденциальных переговоров с доктором Райк майор Разерфорд сказала, что вы должны найти поселение скай'геров, которое, по данным со станции, находится где-то к югу. Ничего более конкретного никто сказать не мог. Стил-Бензопила вызвалась быть вашим проводником, что ж, она знает эти места лучше, чем кто-либо еще. А вот поведение майора Разерфорд внушает все большее опасение: создается впечатление, что она горит желанием получить очередное повышение по службе, которое, если не поостеречься, ей дадут посмертно.

Цель миссии – достичь зоны выхода на юго-востоке. Перед ее началом стоит вооружить одного из бойцов минометом Mine Thrower Enhanced. Его отличие от обыкновенного миномета – в большей огневой мощи и в том, что во втором режиме он выстреливает мину, которая со следующего хода может передвигаться на расстояние до 10 шагов. Ракетный ранец в этой миссии будет очень полезен, возможно, даже необходим. Пройти эту миссию без использования ранца на максимальном уровне сложности мне не удалось.

Вы начинаете миссию в окружении «кактусов», которые постепенно будут превращаться в би'ку. Для выполнения миссии необходимо прорваться к платформе в центре карты, обеспечив при этом прикрытие с тыла для вашего отряда (два-три взятых по контроль би'ку помогут делу) и одновременно безопасный отход Стил к основному отряду (для этого используйте миномет – прямой огонь или заброска мин – и не обращайте внимания на би'зеров, ваша цель – би'ку, находящиеся в опасной близости от Стил).

Когда вы решите эту задачу, считайте, что миссия закончена. Пока ваш отряд развлекается в меру своей испорченности, уничтожая всех, до кого руки (вернее, автоматы) дотянутся, боец с ракетным ранцем отправляется его к зоне выхода. Когда он вступит на поле в юго-восточной части карты, с неба начнут падать «кактусы», из которых будут появляться би'зеры, но помешать вам занять зону выхода они не смогут.

Если ранца нет – беда, отправляйтесь туда всем отрядом под прикрытием верных вам би'ку. Возможно, вам повезет. Если завершение миссии затянется, то из «кактусов» на юго-восточном «огороде» начнут вылуплятъся би'ку, а не безобидные би'зеры. Спустя еще некоторое время би'ку полезут и из-под земли.

## 27. FURTHER ON

Неизвестно, что опаснее для вас в продвижении по джунглям: скай'геры или сами джунгли. Чтобы лучше понять природу мутаций, которые поразили планету, доктор Райк должен исследовать скелеты древних обитателей Скай'ры. Вы должны посетить зону около каждого скелета.

Для выполнения этой миссии достаточно ОДНОГО бойца, но для этого он должен иметь Mine Thrower Enhanced и ракетный ранец. Первым ходом он идет к востоку и перелетает через забор чуть севернее от трех би'ку. Вторым ходом он ставит рядом с собой мину (она бегает далеко, а потому защита стены для нее важнее, чем близость зоны) и прыгает максимально на север. Третьим ходом он забрасывает мину максимально к северо-востоку и прыгает на запад, а первая мина включает зону около скелета. Следующим ходом ее уничтожат, но она уже выполнила свою задачу. На четвертом ходу вторая мина включает зону на северо-востоке, а ваш боец ставит новую мину и прыгает еще дальше на запад. На этом ходу у вас могут возникнуть сложности, так как из нор начнут вылезать дек'зеры и би'ку (наконец-то они проснулись), поэтому, возможно, придется несколько сбавить темп и один выстрел потратить на уничтожение одного из ближайших би'ку. Примите стимулятор, сделайте еще один выстрел и все-таки забросьте мину поближе к северо-западной зоне.

Вся миссия проходится за 5–6 ходов. Но в этом случае вы опять не сможете заполучить содержимое сундуков на уровне, потому можно и по старинке – весь отряд плюс взятые под контроль би'ку.

## PARACHUTED

Последняя база снабжения, теперь у вас есть абсолютно все, включая многоцелевой разрушитель. Правда, все, что действительно необходимо, у вас уже давно есть.

## 28. CHAINSAW

Ваш отряд немного заплутал, и Стил была послана вперед на разведку. В этой миссии принимают участие только Стил и еще один боец, они оба должны достичь зоны выхода. И этим единственным бойцом должна быть майор Разерфорд, так как два лишних экшн-пойнта за ход и благотворное влияние флага на моральный дух окружающих – это вам не хухры-мухры. Такая вот эмансипация.

Прежде чем делать первый ход, внимательно изучите карту – к зоне выхода ведет только один маршрут. Не пытайтесь убивать скай'геров, на этом вы потеряете много времени. Лучше убежать, и чем быстрее вы движетесь, тем больше у вас шансов на успех. Стреляйте только тогда, когда у вас нет другого выхода. Не забывайте про бензопилу Стил, один ее удар примерно равен по силе двум попаданиям из автомата. И берегите здоровье (особенно Стил – она женщина хрупкая).

## 29. VACCINE

Доктор Райк оказался весьма шустрым, он уже успел разработать вакцину, и вы должны доставить ее в определенные им места (зоны, помеченные «В»), а затем вернуться к зоне выхода.

Миссия опять выполняется ограниченным контингентом – Стил и еще два бойца. Выбирайте майора Разерфорд (почему – уже сказано выше) и бойца с лазером – будете вербовать «добровольцев».

В сундуках перед вами находятся две системы охлаждения, Стил они ни к чему, а вот вашим бойцам очень даже понадобятся. С запада и северо-востока к вам бегут толпы дек'зеров, а на севере обитают би'ку. Ваша задача – выстоять против постоянно прибывающих дек'зеров до тех пор, пока би'ку на вылезут из своего загона на открытое пространство, взять под контроль первых же троих и уже их отправить выжигать напалмом все три норы, из которых все монстры и лезут. Занимайте позицию около ящика с патронами и ждите.

Но здесь есть одна маленькая загвоздка: би'ку не начнут выходить, пока не увидят врага. Лучший вариант «засветиться» перед ними – это забраться на восточную платформу, заодно включив первую зону. Отправляйте туда Стил, а двое бойцов ее будут прикрывать. Ничего сложного.

Первый контролируемый вами би'ку отправляется на левый фланг, второй – на правый, оба они должны создавать заградительную полосу огня и постепенно оттеснять дек'зеров к их норам. Третий би'ку разворачивается и отправляется обратно к своим товарищам с отнюдь не дружественным визитом. Безразлично, кто займет зоны «В» и «А» – человек или контролируемый вами скай'гер.

## 30. GETTING CLOSER

Конец вашего затянувшегося путешествия уже близок. Официальная часть данной миссии – достичь зоны выхода, но главная задача – собрать как можно больше оборудования, чтобы перед последней схваткой вооружиться по полной программе.

Ваши враги – би'ку и би'зеры, а также многочисленные древние артефакты, которые стреляют огнем совсем как новые. При внимательном отношении к каждому своему шагу вы сможете пройти всю миссию без особых проблем, но времени на это у вас уйдет достаточно много.

Не спешите забираться на платформу, как советуют разработчики игры. Это действительно очень удобная позиция, но внизу тусуются несколько би'ку, которые горят желанием вас поджарить. Потому, пока не перебьете их всех (а лучшее средство для этого – миномет), наверх – ни ногой.

## 31. THE END

Последний бой – он трудный самый! Цель миссии – уничтожить всех.

Ваш отряд должен иметь два миномета (обыкновенных, а не Enhanced, так как кроме двух тр'янов на уровне много и другой живности, и они успевают перехватить вашу мину на подходе), один лазер (обязательно Enhanced – несколько би'ку вам будут просто необходимы), остальным лучше дать автоматы (вам придется очень много стрелять, а у них максимальное время работы до перегрева).

Минометчики на каждом ходу устанавливают мины в непосредственной близости от тр'янов, для этого другие бойцы не должны загораживать им обзор. Мины не только отнимают у тр'яна значительное число пунктов жизни (к слову, большее, чем любое другое оружие), но и задерживают его продвижение к центру поля боя, что дает вам возможность успеть взять под контроль большее число монстров.

Все возможные выстрелы лазера, кроме последнего, расходуются на горе'ку, которые находятся на высоких колоннах на севере карты. Последним выстрелом он должен брать под контроль скай'геров. В первую очередь – би'ку, так как они могут справиться даже с тр'янами.

Остальные бойцы по возможности доводят до кондиции потенциальных волонтеров в ваш отряд, а также отстреливают потенциально опасных дек'зеров и горе'ку на столбах (это главные ваши враги в начале миссии). Короче говоря, они прикрывают первых трех бойцов.

Стил стоит сходить на юго-запад, там находится еще пара горе'ку – работа как раз для ее пилы, и остальным бойцам она мешать не будет.

8–9 мин должно хватить для тр'яна, но иногда на минах взрываются дек'зеры, и тогда запас зарядов минометчиков заканчивается раньше, чем вы убьете этих главных монстров игры. Пускайте в бой би'ку! Напомню, что никто в игре не может пройти по огню. Создавайте заградительные линии из огня, оттесняйте тр'яна в угол и расстреливайте его из лазера и подконтрольными вам горе'ку. Времени на это уйдет у вас ОЧЕНЬ много, если управитесь ходов за 50–60, то считайте, что вам повезло.

Когда «шаттл» с вашим отрядом возвращался на базу, майор Разерфорд долго стояла и смотрела на удаляющуюся планету, а когда она обернулась, то в ее глазах читалась боль за всю Скай'ру, а также твердая решимость во что бы то ни стало вернуться на планету, где каждый из них оставил кусочек себя...

А это значит, что обязательно последует продолжение! ■

ENEMY INFESTATION (начало на стр. 34)

торой сродни характеристикам ваших бойцов. Но на этом развитие пришельцев не заканчивается. Начиная с 19-й миссии у них появляются «мыслители» (Thinkers), у которых имеется что-то вроде зачатков разума. Сказанное означает, что «мыслители» могут пользоваться оружием (тем же самым, что и ваши колонисты), а также могут обучаться некоторым специальностям (запирать и отпирать двери, оживлять павших). Кроме того, у вышеперечисленных тварей есть «двоюродные братья» – это твердолобые Hunter'ы, очень сильные в ближнем бою.

И это еще не все. С течением времени Queen, Warrior, Thinker и Hunter могут мутировать, приобретая дополнительные качества. Extra Defense (защита) увеличивается в 4 раза; Extra Damage (атака) возрастает в 4 раза; Invisibility – пришелец становится невидимым для колонистов; однако вы сами можете распознать такого пришельца (трудно объяснить, по какому признаку; сами поймете) и нацелить на него бойцов, щелкнув **левой кнопкой** мыши.

## БОРЬБА С ПРИШЕЛЬЦАМИ

Конечно, желательно поскорее расправиться с маткой – тогда пришельцы перестанут плодиться. Только, сами понимаете, сделать это не просто, а иногда даже невозможно (если истребление всех пришельцев не является целью миссии). Совершенно бесполезно идти на матку с голыми кулаками, пусть даже у вас дюжина бойцов. Обязательно прихватите пару ракетных установок или оружие аналогичной убойной силы.

Самыми коварными вашими противниками являются «мыслители» – из-за их умения обращаться с оружием и способности открывать двери. Истребляйте этих тварей в первую очередь (кстати, у них же можно разжиться оружием). Лучшая тактика борьбы с «мыслителями» – это засады и внезапные атаки, когда Thinker даже не успевает нажать на курок.

Hunter'ы тоже могут доставить немало хлопот. Стоит такая вот гадюка возле лифта и косит по одному выходящих оттуда бойцов. Словом, Hunter страшен в тех ситуациях, где негде развернуться, а потому рукопашная схватка неизбежна. Но вот если есть оперативный простор... просто пользуйтесь тем, что Hunter очень медлителен, поэтому от него легко убежать. Тактика такая: дайте залп и «делайте ноги»; во время бега оружие перезарядится, тогда снова делайте залп и бегите, и так повторяйте до победного конца.

## МИССИИ

### ОБЩИЕ СОВЕТЫ

1. Начиная новую миссию, сохранитесь на первых же секундах игры. Далее быстренько подберите все оружие в ближайших окрестностях и узнайте, какой эффект оно производит. При желании или необходимости (если уже успели «наломать дров») миссию можно будет перезагрузить через LOAD и подобрать только нужное оружие.

В некоторых особо сложных миссиях имеет смысл несколько раз перезапускаться через SINGLE PLAYER, чтобы добиться наиболее благоприятных условий при старте миссии.

2. Как правило, одна из первейших ваших задач это добраться до медицинского отсека и устроить там свою штаб-квартиру. Затем можно будет совершать вылазки, возвращаясь туда для лечения.

3. Активно пользуйтесь способностью техника запирать двери. Например, полезно задраивать медицинский отсек на время лечения. Кроме того, так можно регулировать потоки пришельцев, вынуждая их двигаться по выгодному для вас маршруту.

4. Помните, что почти во всех миссиях (кроме одной) время работает против вас, так как пришельцы постоянно плодятся, развиваются и мутируют. Поэтому действуйте как можно быстрее.

5. Заслышав «Goal completed», сверьтесь в меню GOALS: вполне возможно, что появятся новые задачи или уточнятся старые. В это же меню полезно заглядывать вообще чаще, поскольку там содержится очень ценная информация: сколько еще осталось в живых пришельцев (Aliens) и колонистов (Crew), сколько единиц оборудования (Objects) и оружия (Weapons) вы еще не разыскали.

### НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

В игре есть исчерпывающий HELP. Кроме того, не поленитесь пройти Introductionary Tutorial. Поэтому скажем лишь о наиболее часто используемых приемах управления.

Основной способ выделения в группу: захватываем колонистов мышкой, очерчивая прямоугольник. **Shift** + щелчок **левой кнопкой** мыши – добавление/удаление колониста из группы, причем щелкать можно и по портретам колонистов. Двойной щелчок **левой кнопкой** мыши по портрету – и вы мгновенно перемещаетесь к выбранному колонисту. Ну и, конечно же, пользуйтесь тем, что комбинацией **Ctrl** + **№** (№ – цифра от **0** до **9**) можно приписать номер выделенной группе; вызвать данную группу можно, нажав на ее номер.

### НЕБОЛЬШОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Если у вас Pentium младшей модели, то в некоторых миссиях (когда одновременно движутся несколько десятков юнитов) непрерывный скроллинг карты становится просто невозможным – так сильно тормозит игра. Тем не менее, играть можно – для этого «прыгайте» по карте (щелкая по миникарте или по портретам колонистам), и все будет в порядке.

# ENEMY

## ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

### ПРОЛОГ: Alien Arrival

**Исследовать коконы. Найти пропавших колонистов и оживить их. Уничтожить всех пришельцев.**

Первым делом подберите Remote Control и идите прямиком в соседнюю комнату (Oceanography Lab). Прикончив двух пришельцев, возьмите Ray Gun и идите дальше в Cargo Bay. Там вы воочию увидите, как из коконов вылупляются пришельцы (тем самым одна из целей миссии будет достигнута). Только не очень-то любуйтесь – лучше уничтожить сам кокон, чем сражаться с вылупившемся из него пришельцем. Подобрав еще один Remote Control, можно смело идти в Medical Lab. Там вы найдете медика. В соседней комнате (Shower Block) отыщутся еще два пропавших товарища. Подлечите всех, кого надо (благо что в медицинском отсеке есть две Medical Bed). Теперь вам осталось только «зачистить» остальную территорию базы, что вы сделаете без малейшего труда (загляните в Sleep Quarters и Гараж).

### ЭПИЗОД 1: First Encounter

**Починить ESPO. Взять образец ткани пришельцев. Изучить его в химической лаборатории. Создать вирус и уничтожить с его помощью всех пришельцев.**

Пусть для начала техник Bonnie Banks откроет дверь в Crew Lounge. В этой комнате сыщется бездыханный боец, которого вы приведете в чувство чуть позднее. А пока что подберите там оружие. Снабдите своего первого бойца (Jethro Frost) тесаком и ведите их вдвоем с Бонни в Quarantine. По пути (в Electronic Lab) «замочите» одного пришельца. Вот теперь можно спокойно перемещаться по внутренним помещениям базы – пусть медик оживит второго бойца, а механик (Vincent Malone) починит ESPO.

Теперь вооружите биолога (Vivienne Pincus) тесаком и облачите ее в скафандр (ESPO). Вивьен должна будет выйти наружу и взять образец ткани пришельцев с Alien Pod. Однако снаружи бродят трое чужаков, так что дайте ей в сопровождение двух бойцов, вооруженных Laser Welder и Hair Spray (не забудьте и их одеть в скафандры).

Взятые образцы тканей поместите в Chemical Lab. На основе анализа этих образцов будет создан вирус, который можно будет распылять с помощью Fire Extinguishers. Вирус так сильно действует на пришельцев, что четверки колонистов с Fire Extinguishers будет достаточно, чтобы расправиться с чужаками, обосновавшимися в Loading Dock (их там штук 15). Но если этого вдруг покажется мало, то в соседней комнате (Air Lock 2) можно раздобыть Rocket Launcher, один выстрел из которого сразит наповал любую тварь.

### ЭПИЗОД 2: Alien Invasion

**Добраться до терминала и узнать местонахождение пропавших колонис-**

**тов. Вылечить всех колонистов. Очистить от пришельцев контрольный центр.**

Вооружите командира и бойца Ray Gun'ами. Ваша первая задача – пробиться в Medical Bay. Там вы сможете подлечиться, благо что Medical Bed в этой миссии можно использовать неограниченное число раз. Зачистите всю доступную вам территорию, но пока что не суйтесь в Control Center, ибо там пришельцы свили себе гнездо. Снова подлечите всех колонистов.

Пора захватывать контрольный центр. Пусть командир возьмет Rocket Launcher и отправится туда один. Он успеет сделать три выстрела по скоплению чужаков и тут же вернуться. Теперь ряды пришельцев заметно поредели, и можно пойти на решительный штурм всей командой.

После зачистки контрольного центра сразу же поднимитесь в Ice Mineral Processing. Дайте Кларе Ray Gun, и пусть она усовершенствует его в Technical Lab. Отлично! Теперь Ray Gun обладает свойством Shrink и будет куда как более полезен вам. Спуститесь в контрольный центр и направьте Бонни к терминалу – узнать, где находятся ваши пропавшие товарищи. После этого придется тяжко – в Control Center сразу же подвалит с десяток пришельцев. Но, собственно, ничего страшного – хотя бы один член вашей команды должен остаться дееспособным. Он и оттащит павших товарищей в Medical Bay, где и приведет их в чувство. Затем ту же самую процедуру надо повторить по отношению к трем пропавших колонистам, вытащив их из Games Center. На этом все. Возможно, где-нибудь вы наткнетесь на слоняющихся пришельцев, но можете и не разбираться с ними, так как в этой миссии не обязательно перебить всех чужаков.

P. S. По соседству с контрольным центром есть Anteroom, где можно найти еще один Rocket Launcher и перезарядить старый.

## ЭПИЗОД 3: Search and Rescue

**Погасить огонь. Спасти командира. Вызвать подкрепление. Перебить всех пришельцев.**

Эта миссия заметно сложнее предыдущих, так как в самом начале игры у вас будет весьма ограниченное время (чуть более 16 минут), чтобы спасти командира.

Но все по порядку. Пусть Rachel поднимет Big Orange Gun – в данной миссии это очень сильное оружие. Таким образом, у вас будут два бойца с мощными «оранжевыми пушками» – они составят ударный кулак на начальной стадии игры. Теперь надо воссоединить всю вашу группу. Пусть сначала бойцы пойдут в Fitness Center – там к вам присоединятся два робота. Затем направляйтесь в кафетерий, и вот уже все в сборе. По пути (в Crew Lounge) прихватите Hair Spray – пригодится потом.

Не мешкая, пробивайтесь в Cargo Bay, там находятся коконы, которые лучше уничтожить прежде, чем из них вылупятся взрослые особи. Далее прямиком в Medical Lab. Пусть Бонни сразу же запрет двери, ведущие в гараж, Sleeping Quarters 1 и Shower Block. Вот теперь можно спокойно подлечить раненых, а тем временем пусть робот подберет огнетушитель и потушит пожар в Packaging. Тем самым откроется доступ в Biology Lab. Направьте туда Клару. В Chemical Lab она усовершенствует огнетушитель (Fire Extinguisher) и Hair Spray, которые превратятся в мощнейшее оружие. Дайте бармену огнетушитель, а роботу Hair Spray. Объедините их в одну группу с двумя бойцами. Вот такой четверкой вы ворветесь в Manufacturing и освободите командира (предварительно Бонни откроет туда дверь). Скомандуйте Бонни быстренько спуститься в Heating Control 2 и заблокировать двери, ведущие в Back Storage и Filtration 2. Уф! Теперь можно перевести дух. Сумасшедшая гонка со временем закончилась – ведь вы сняли командира с Colonist Grabber. Теперь можно спокойно подлечить/оживить всех, включая командира.

Образуйте ударную группу из командира, двух бойцов и бармена. Пусть Бонни откроет дверь в гараж. Ворвитесь туда и перебейте всех тварей. В гараже найдется Recharger, с помощью которого можно перезарядить огнетушитель. Подберите тесак. Через коридор пройдите в Communications. Оттуда командир вызовет подкрепление (используйте Computer Terminal). Прибудут три бойца. Идите на воссоединение с ними.

Отыщите комнату охраны (Security) в левом нижнем углу карты. Пусть Бонни откроет туда дверь. Замочив всех пришельцев, используйте BOG Rack – тем самым вы снабдите еще двух бойцов «оранжевыми пушками». Теперь все готово для решительного штурма. Откройте дверь в Kelp Processing и перебейте всех оставшихся пришельцев, включая их матку.

## ЭПИЗОД 4: Never Say Die

**Подобрать всех колонистов и эвакуировать их на Landing Field за отведенное время. (Смерть любого колониста означает автоматический проигрыш миссии.)**

Сначала эта миссия покажется сущим адом. Во-первых, есть жесткий лимит времени, так что придется поторапливаться. Во-вторых, пришельцев будет тьма, а вот оружие у вас слабовато.

Какое оружие подбирать? Определенно можно сказать лишь то, что вам позарез будут нужны Rocket Launchers (две установки вам даются изначально и еще одну вы найдете). Во всем остальном – экспериментируйте. Впрочем, можно пойти на такой трюк: сохраните игру на первых же секундах миссии. Быстренько узнайте, какой эффект на пришельцев оказывает Big Orange Gun (это оружие будет у вас изначально): если меньше, чем Strong, лучше сразу же перезапустите миссию с «нуля» (через Single Player).

Итак, с самого начала отправляйтесь в Enviro-Control через Duty Room (Бонни справится с замками). Там вы подберете физика Joyce Krantz. Дальнейший маршрут: Entertainment – Corridor D2 – Observation Deck. Подберите бойца Allison Ngoy. Теперь через Library – Corridor D3 пробейтесь в Medical Lab и подлечите/оживите всех.

Теперь надо раздобыть трехзарядный Rocket Launcher, который находится в Greenhouse Control (на втором этаже, в верхней части экрана). Соответствующий маршрут: Corridor D3 – Corridor B – Comander's Quarters – Communications – Greenhouse Control. Теперь у вас есть все необходимое, чтобы справиться с дюжиной пришельцев, пасущихся в Greenhouse. Только не спускайтесь туда на лифте (лифт перевозит людей поодиночке, и так же поодиночке пришельцы будут расправляться с вашими бойцами), а вернитесь в Corridor D3 и нагряньте оттуда. Сосредоточьте всю огневую мощь на матке. Как только она будет убита, с остальными разберетесь без проблем. Правда, ваше войско заметно поредеет. Это не беда – оттащите всех в Medical Bay и приведите в чувство. Не забудьте снять медика Penny Raven с Colonist Grabber (в Greenhouse). Рядом с Medical Lab в туалете вы отыщете двух последних своих товарищей (всего должно быть 11 человек). Оживите и их.

Примерно к этому времени истекут 15 минут, отведенных на прохождение миссии. Не пугайтесь! Поступит сообщение: «Вылет бомбардировщика задерживается по техническим причинам» . Сие означает, что у вас в запасе есть еще 15 минут. За это время вы спокойненько успеете надеть скафандры в карантине (Quarantine, в левом нижнем углу базы), выйти наружу и дойти до Landing Fields.

## ЭПИЗОД 5: Swarm

**Обеспечить безопасную работу ученых. Вылечить техника Bonnie Banks. Перебить всех пришельцев.**

Трудная миссия.

Облачите одного из бойцов в скафандр и направьте его в Perimeter Outpost SW. За ним увяжутся пришельцы, а нам только того и надо. Главное – это отвлечь их внимание от помещения, в котором работают ученые. А пока что под шумок вооружите бойцов «оранжевыми пушками» и Laser Welder (это на всякий случай: вдруг какой-нибудь незваный гость нагрянет в Entry Corridor E).

Когда боец доберется до Perimeter Outpost SW, быстренько снимите с него скафандр и активизируйте защитную систему базы (используйте Switch). Тогда на подступах к базе выдвинутся три турели, которые будут бить разрядами любую тварь, которая только окажется в поле их действия. На этом мы и поиграем. Выведите любого бойца (в скафандре, разуме-



ENEMY

ется) к турелям и просто кружите возле них. На «живца» клюнут все пришельцы, которые только есть в округе. Вам остается только умело маневрировать (что весьма несложно), ускользая от их лап. Турели сделают свое дело – погибнут все, кроме «крутых» Hunter'ов.

Но и на них легко найти управу. Пусть тот же боец-приманка заглянет в Warehouse Entry Corridor N и возьмет оттуда Rocket Launcher. Когда падет последний Hunter, можно вздохнуть спокойно – на периметре базы пришельцев больше нет. Возьмите Bonnie Banks и оттащите ее на Medical Bed. Подлечите/оживите и остальных, если надо.

Сформируйте ударный кулак из 9 бойцов, вооружив их двумя Rocket Launcher'ами, тремя Gas Gun, одним Laser Welder и тремя Big Orange Gun. Такой силой вы легко очистите Internal Base Perimeter, где засело около двадцати пришельцев (не забудьте прихватить с собой Бонни, которая откроет вторую дверь в Entry Corridor).

## ЭПИЗОД 6: War on Peace

**Добраться до книжного шкафа и освоить First Aid. Истребить всех пришельцев.**

Очень простая миссия. Дело облегчается еще и тем, что вам придаются две наблюдательные камеры, с помощью которых можно прекрасно все разведать.

Сначала пройдитесь по Quarantine, Customs Admin, Customs, Waste Treatment Plant и Hydroponics, подбирая нужное оружие и попутно расправляясь с шатающимися поодиночке пришельцами. Далее ваш путь лежит в Docking Bay – там находится инкубатор пришельцев, так что лучше уничтожить коконы прежде, чем из них вылупятся личинки. В том же отсеке найдете тела четверых колонистов (физик, медик и два бойца), оживите их. Теперь направляйтесь в Lounge and Bar. Пусть физик возьмет книгу с Digital Bookcase и выучит First Aid (тем самым первая задача будет выполнена). Направьте всех бойцов в Admin Center – пусть зачистят помещение, но не суются дальше. Пусть тем временем повар сходит на кухню (Kitchen) и изготовит приманку (в Omen). Бросьте приманку в Admin Center. На ее запах из Engine Room, Corridor и Medical Prep потянутся пришельцы – будете расправляться с ними поодиночке. Как только число чужаков упадет до 10, можно пойти на решительный штурм. Вооружите вообще всю команду чем только можно (включая сильнодействующее химическое оружие) и вламывайтесь в Medical Prep, где засела матка.

P. S. В Medical Prep есть две Medical Bed, так что сможете основательно подлечиться на тот случай, если где-нибудь еще остались недобитые пришельцы.

## ЭПИЗОД 7: Escape

**Спасти всех колонистов. Уничтожить всех пришельцев.**

Да-с, эта миссия начинается при плачевных обстоятельствах: дееспособным остался только один колонист, да и того вот-вот схватят пришельцы. Быстренько бегите в Medical Bay и подлечите его. Далее действуйте по стандартному алгоритму: разыскивайте пропавших членов команды и оттаскивайте их на излечение, попутно подбирая оружие и расправляясь с одиночными пришельцами. Вы без труда доберетесь до Medical Supplies, Sleeping Quarters 1, Silo и Stasis Deck. В каждом из этих отсеков вы отыщете по одному человеку. Попутно в Workshop захватите два Rocket Launcher. В Mineral Separation вы найдете двух роботов, которые тоже вольются в вашу команду после того, как их починит механик.

На все эти действия у вас должно уйти не более 13 минут. Дело в том, что в Control Center находятся четверо ваших товарищей, которых пришельцы «посадили на иглу» и которые умрут на 16-й минуте игры, если вы не стащите их с Colonist Grabber (тогда миссия будет считаться проигранной). В Control Center пасутся с десяток пришельцев, включая «крутого» Hunter'а. Но, собственно, и у вас уже сил предостаточно: надо только долбануть Hunter'а ракетой, а с остальными уж как-нибудь разберетесь. Как только очистили Control Center и сняли своих товарищей, считайте, что миссию уже выиграли. Остальное – дело техники. Подлечите всех и начинайте медленно прочесывать всю базу, дабы ни одна тварь не осталась в живых. Осталось еще извлечь повара из Pumping Station 1 (на это отрядите робота, так как придется выходить наружу) и отбить четырех бойцов в Toilets.

## ЭПИЗОД 8: Treachery

**Починить робота и убить матку. Вылечить биолога.**

Час от часу не легче! Теперь биолог Vivienne Pincus совсем свихнулась – говорит, что этих милых зверушек надо не убивать, а исследовать. Не пытайтесь догнать ее. Вместо этого откройте дверь в Greenhouse Control и пройдите в Greenhouse Balcony, подобрав все оружие. Спустите командира с бойцом в Greenhouse – они там быстренько расправятся с мелюзгой. Теперь направляйтесь всей командой прямиком в Medical Lab. Подлечившись, выводите командира с бойцом в Corridor D3. Вам предстоит минут 7–15 нудной работы: пришельцы будут подтягиваться туда поодиночке, и также методично поодиночке вы будете их приканчивать и подлечиваться по мере надобности (при желании можно закрыть дверь, ведущую в Corridor B, дабы враги не лезли сразу с нескольких направлений).

Как только число пришельцев упадет до десятка, можно будет свободней перемещаться по территории базы. Зайдите в Library, вытащите механика и оживите его. Вооружите механика Rocket Launcher. Втроем (командир, боец и механик) отправляйтесь в Air Lock 1 и наденьте скафандры. Выйдя наружу, доберитесь до карантина (иначе туда не попасть, так как по условию сценария Бонни не может отпереть внутренние двери базы, ведущие туда). Пусть механик зайдет в Observation Deck и починит робота. Вооружите робота Gas Bottle, которую вы найдете на Landing Field. Вот теперь все готово, чтобы нагрянуть в Loading Deck (через внешний вход) и расправиться с маткой. Далее останется только вытащить биолога из Commander's Quarters – и миссия пройдена.

## ЭПИЗОД 9: Predators

**Изучить Sensor System Technology. Изготовить Sensor Device в технической лаборатории. Найти Fuel Cell и использовать ее в химической лаборатории для создания супероружия. Уничтожить всех Hunter'ов.**

Особенность этой миссии состоит в том, что теперь против вас будет выступать с десяток Hunter'ов-невидимок (это не считая прочей «мелюзги»). Тем не менее, миссия не такая уж сложная.

С самого начала уделяйте внимание только той группе, что находится в гараже. Всех колонистов из Cafeteria и Manufacturing переведите в режим «hide» – авось уцелеют. Вооружите «гаражную» группу. Пусть Клара (физик) возьмет книгу с Digital Bookcase. Теперь ей надо выйти в Corridor и использовать эту книгу в Technical Lab. (Только не пускайте ее без сопровождения, так как в коридоре рыщут пришельцы.) Клара изготовит наблюдательную камеру, которая весьма вам пригодится.

Далее ваш путь лежит в кафетерий (Cafeteria). Объединитесь с «кофейной» группой. Переведите повара в режим «fight». В соседнем отсеке (Kitchen) он подберет тесак и станет полноценным бойцом. Теперь осторожненько пробирайтесь к Oceanography Lab. Подберите там тело техника Haley Rushworth и прямиком бегите в Medical Lab. Как можно быстрее приведите в чувство техника, и пусть она задраит все двери, ведущие в медицинскую лабораторию. Теперь можно перевести дух и спокойно подлечиться.

Образуйте ударную группу из командира, бойцов и повара. Прихватите еще биолога Rosalita Vesuvius и пробивайтесь в Manufacturing. Пусть бойцы спустятся в Specimen Collection, отобьют Fuel Cell и отдают ее Розалине. На основе Fuel Cell Розалина изготовит в химической лаборатории три Bug Spray класса Super Kill. Возвращайтесь всей группой в Medical Lab и основательно подлечитесь (не забудьте прихватить павших товарищей – таковые почти наверняка будут).

Создайте «боевой кулак» из командира, шести бойцов и повара. Вооружите их тремя Bug Spray, одним Rocket Launcher (его можно перезаряжать в Commander's Quarter) и двумя Gas Bottle. Дальше – тривиаль-

но: прочесывайте всю базу, подлечиваясь по мере надобности.

## ЭПИЗОД 10: Martial Law

**Препроводить всех колонистов в Docking Bay живыми.**

Очень простая миссия. Первым делом доберитесь до Medical Prep. Далее вам предстоит за несколько заходов зачистить Immigration (возвращаясь в Medical Prep для лечения). После этого можно спокойно разыскать всех бунтарей-колонистов и конвоировать их в Docking Bay.

Есть только ма-а-ленькая загвоздка. Чтобы добраться до повара и бармена, надо открыть дверь в Lounge and Bar, что может сделать только техник. А чтобы добраться до техника, надо пройти через загазованный отсек Waste Treatment Plant, на что не у всякого колониста хватит здоровья. Так что не забудьте надеть скафандры (в Admin Center) – тогда вам любые газы нипочем.

## ЭПИЗОД 11: Berserker

**Просветить Queen рентгеновскими лучами. Использовать компьютер, чтобы погасить огонь в Med Bay. Установить местонахождение Chem Lab. Доставить мертвого пришельца в Bio Lab и произвести исследование его тканей. Усовершенствовать Gas Bottle в Tech Lab. Доставить образец ткани пришельца в Chem Lab и изготовить Sonic Weapon. С помощью этого оружия нейтрализовать Queen. Уничтожить Queen.**

Довольно необычная миссия. С самого начала против вас выступает лишь один пришелец, зато пришелец этот – сама матка. Матка начнет плодиться, и вам нужно остановить процесс размножения до того, как число пришельцев достигнет 30 (иначе автоматически проиграете). Так что действовать нужно достаточно быстро, причем на начальном этапе игры у вас не будет практически никакого оружия. С другой стороны, на первых минутах еще никто не успеет вылупиться, так что вы сможете достаточно свободно перемещаться по базе. Важно одно – не попадайтесь на глаза матке.

Алгоритм действий такой. Направьте наблюдательную камеру в Ice Mineral Processing. Тем самым вы активизируйте просвечивание Queen рентгеновскими лучами. Вскоре матка уйдет из этого отсека, и вы сможете вытащить оттуда тела медика и биолога. Там же возьмете Toolbox. Пусть техник откроет дверь в Stasis Deck. Войдите туда. С помощью Toolbox механик сможет использовать один из компьютеров. Благодаря этому активизируется робот Marvin. Пошлите Марвина в Sleeping Quarter 1 и прикажите ему щелкнуть там по переключателю (Switch). Тем самым разблокируется вход в Holobeach, где находится Tech Lab.

Тем временем можно задействовать бойцов. Пусть они сначала заглянут в соседний отсек – Engine Room. Там вы найдете Chemical Lab. Теперь направьте бойцов в Stasis Deck. У одного из них будет Remote Control. Используйте этот прибор на втором компьютере. Сработает система противопожарной охраны, и тем самым вы погасите огонь в Medical Lab. Отправляйтесь туда всей ватагой и приведите в чувство биолога и медика (разумеется, подлечите вообще всех). Пусть теперь бойцы выходят на охоту и отстреливают любого пришельца. Оттащите труп пришельца в Heat Pumps, где биолог извлечет из него Sample Tissue в Biological Lab. Помимо этого будет изготовлен Gas Bottle.

Настал черед действовать физику. Пусть сначала он усовершенствует Gas Bottle в Technical Lab. Тем самым вы получите оружие, которое очень сильно действует на всех пришельцев, кроме матки (будьте осторожны: это оружие равным образом губительно и для людей). Отправьте теперь физика (с Sample Tissue) в Engine Room, выделив ему в сопровождение робота, вооруженного Gas Bottle. В Chemical Lab физик изготовит Sonic Device, с помощью которого сможет нейтрализовать Queen. Тогда матка просто замрет на месте и перестанет плодиться.

Дальше – дело техники. С помощью Gas Bottle робот сразит всех пришельцев, кроме матки. Матку же можно уничтожить с помощью двух Bug Spray, которые находятся в Pumping Station (робот же их и достанет).

## ЭПИЗОД 12: Nomads

**Доставить физика к Digital Bookcase. Усовершенствовать Remote Control. Истребить всех пришельцев.**

Тривиальная миссия. Для начала надо подобрать два Remote Control из Hall of Fame. Пусть это сделают бармен и один из бойцов из Ocean Laboratory. Теперь ведите всех бойцов с барменом в Cargo Bay, где произойдет небольшая стычка с «мелюзгой». Подлечите всех в Medical Bay. Тем временем пришельцы уйдут из коридора, так что физик сможет туда проникнуть и взять книгу с Digital Bookcase. Теперь у вас есть нужная информация, чтобы усовершенствовать Remote Control, что можно сделать в Chemical Lab, которая находится в Sonar Research Lab. Главное – успеть это сделать до прихода туда матки. После этого вы легко расправитесь со всеми пришельцами.

## ЭПИЗОД 13: Virus

**Починить фабрику роботов. Починить главный компьютер. Уничтожить всех пришельцев.**

Итак, на базе непорядок – техника вышла из-под контроля. Прикажите механику починить Robot Plant (в Armory), а технику – щелкнуть по переключателю в Bridge (Command HQ). Связь восстановится, и вы вызовете подкрепление, которое прибудет через две минуты. Снабдите вновь прибывших бойцов двумя Rocket Launcher'ами, которые сыщутся в Compound (там же их можно перезаряжать). С этим оружием вы сможете без труда зачистить всю базу.

P. S. У пришельцев две матки: одна – в Air Recycling, вторая – в Barracks.

## ЭПИЗОД 14: Crashlander

**Найти Toolkit. Починить Escape Pod. Убить матку. Истребить всех пришельцев.**

Какая жалость! Escape Pod немного не дотянул до базы. Быстренько ведите механика в Loading Dock, пока он не задохнулся. Подберите Remote Control и разберитесь с «мелюзгой». Загляните в Air Lock 2 и возьмите Rocket Launcher. Ракетная установка вам понадобится для того, чтобы прорваться в Medical Lab и подлечиться. Возвратитесь в Loading Dock, подберите Remote Control и наденьте скафандр, ибо предстоит прогулка «на свежем воздухе». Через карантин вы сможете попасть в Electronic Lab. Там и найдете Toolkit, необходимый для починки Escape Pod. (Заодно активизируется наблюдательная камера: мелочь, а приятно.) К сожалению, использовать Toolkit в скафандре нельзя, так что придется вернуться в Loading Dock и снять его. Ничего не поделать – придется без скафандра бежать к Crashed Pod, ежесекундно теряя здоровье. Вы должны успеть починить Pod, прежде чем потеряете сознание.

Ура! Сигнал с Pod'а услышан, и к вам прибыло подкрепление: четыре бойца и два медика. Для начала подберите Ray Guns, потом найдете оружие посолиднее. Ваша задача – разыскать пятерых ваших товарищей (включая механика) и привести их в чувство. Попутно надо зачистить всю базу. Повара вы найдете в Kitchen, медика – в Observation Deck, биолога – в Greenhouse Balcony, бойца – в Sleeping Quarters 1. Советую подобрать два Bug Spray (в Greenhose). Это сильнодействующее оружие со свойством shrink. Перезаряжать его можно неограниченное число раз в Commander's Quarters.

Здесь есть одна хитрость. Подобрав пропавших колонистов, вылечите их всех, кроме одного. Последнего надо привести в чувство лишь после того, как будет зачищена вся база. Дело в том, что как только встанут на ноги все, то тут же подвалит матка со свитой из семи пришельцев. Так что подготовьтесь заранее к ее приходу. Не забудьте прихватить второй Rocket Launcher из Air Lock 2.

## ЭПИЗОД 15: Stealth

**Создать робота-поджигателя. Поджечь Mineral Separation. Спасти и вылечить бармена. Доставить бармена в Pumping Station 2. Затопить Mining Truck жидким кислородом.**

Объедините всех колонистов в одну группу и ведите их по маршруту Recreation – Toilets – Hygiene Center – Heating Regulation – Ice Mineral Separation, подбирая оружие и расправляясь с одиночными пришельцами. (Если оружие окажется

ENEMY

слабоватым, загляните в Enviro Suit Room.)

Вот вы и добрались до Robot Plant. Механик починит эту фабрику, а физик сконструирует робота-поджигателя. Теперь проведите робота в Mineral Separation через Workshop и Armory (техник будет открывать двери, а боец с командиром – зачищать помещения). Робот подожжет нужный отсек, уничтожив тем самым с дюжину пришельцев. Теперь можно спокойно пройти в Heat Pumping и привести в чувство бармена. (Если робот сгорел, то пусть механик починит его, поскольку оный робот еще пригодится вам в качестве разведчика.) Пусть бармен подберет Phase Module. Идите всей командой в Medical Bay и основательно подлечитесь.

Наступает третья, завершающая фаза миссии. Задача: препроводить бармена в Pumping Station 2. Выделите ему в сопровождение командира с бойцом. Идите по маршруту Corridor B – Control Center – Docking Chamber – Raw Ice Storage – Mining Control. (Только не суйтесь в Engine Room – там находится матка.) Добравшись до Pumping Station 2, бармен повернет Flow Valve, и со всеми пришельцами будет покончено.

## ЭПИЗОД 16: Chrysalis

**Вызволить техника из Air Recycling. Истребить всех пришельцев.**

Эта миссия трудна только поначалу.

При первой же возможности вытащите биолога с командиром из заварушки и направьте их на лечение в Medical Prep. По дороге они будут отчаянно «цепляться» за всех врагов, но довести их до цели все же можно (хотя и трудно).

Тем временем объедините в одну группу бойца, механика и физика и переведите их всех в режим «fight». Ворвитесь этой троицей в Bridge (Command HQ) и перебейте все коконы. Пусть боец возьмет Rocket Launcher и отправится в Captains Quarters. Там он замочит Hunter'а. В этом же отсеке найдется книга Wiring Diagram. Пусть ее подберет физик и откроет дверь в Command HQ. Тем временем уже должен вылечиться командир. Объедините его с бойцами (бойцов выводите по коридору, не заглядывая в отсеки) и бросайте их на штурм Command HQ. Теперь путь в Airlock свободен. Направьте туда механика, пусть он починит Technical Lab. В технической лаборатории он сможет усовершенствовать Ray Gun, парочка которых валяется во Viewing Deck и Captains Quarters (подберите их). Все. Самая трудная часть миссии позади. Направляйтесь всей командой на лечение. По ходу дела закройте дверь в Security – так вы обезопасите свои тылы, ибо там находится матка.

Что мы имеем? Шестерых прекрасных воинов (пять бойцов плюс командир), только вот оружия маловато. Откройте дверь в Customs и заберите оттуда два Ray Gun. Спуститесь в Waste Treatment Plant и после стычки с местными обитателями заберите два Gas Gun. Далее зачистите Hydroponics и Air Recycling. В последнем отсеке вы найдете техника. В Hydroponics находится Chemical Lab, в которой можно усовершенствовать Big Orange Gun (это умеет делать Клара). Сами же «оранжевые пушки» вы отобьете в Armory. Вот теперь ваши бойцы полностью вооружены. Зачистите всю базу, кроме Security. А на последнее рандеву с маткой прихватите парочку Launcher'ов (второй сыщется в Compound, а перезаряжать их можно в Maintenance).

P. S. В Medical Prep находится Robot Plant, в которой механик может произвести двух роботов. В Compounds можно достать две книги: Research Data и Repair Manual, обладатели которых выучиваются специальностям физика и механика соответственно. Это сообщается на тот случай, если вы решите проходить миссию как-то иначе.

## ЭПИЗОД 17: Lock Down

**Диагностировать болезнь командира. Доставить Линду в лабораторию, где она должна встретиться с Кэрол. Вылечить командира. Вызвать подкрепление. Уничтожить всех пришельцев.**

Ситуация такова: командир подхватил какую-то заразу и погибнет через 30 минут, если вы не изготовите нужное лекарство. Сделать это можно в биологической лаборатории, которая находится в Chemical Store. Но как туда добраться? Проблема в том, что вы со всех сторон окружены пришельцами, среди которых попадаются и Hunter'ы.

Прорываться лучше через Cargo Bay – так короче, да и кое-какое оружие там можно подобрать. (Так что сразу же заприте двери, ведущие в Гараж и Sleeping Quarters 1.) С «мелюзгой» расправитесь легко, а вот с Hunter'ом придется попотеть. Используйте его медлительность: сделав пару выстрелов и немного помахав кулаками, бегите на излечение в Medical Lab, захлопнув дверь перед самым носом Hunter'a.

Как только замочите Hunter'a, дальше все просто. Группой из четырех бойцов, биолога и медика направляйтесь в Chemical Store по маршруту Packaging – Marine Biology Lab – Heating Control – Kelp Processing – Workshop. В Workshop'е шлепните пришельца. Пусть биолог оттащит труп пришельца в Bio Lab. Позовите туда же и медика. Вдвоем они изготовят нужное лекарство. Теперь возвращайтесь всей группой в Medical Lab. Пусть медик идет в Toilet Block и вылечит командира.

Теперь требуется вызвать подкрепление, что командир легко сделает, добравшись до компьютерного терминала в Communications. Главное – успеть оттуда смыться, поскольку по сценарию игры все пришельцы дружными рядами потянутся в этот отсек и будут топтаться там, как приклеенные. Тем временем вы можете спокойно обойти всю базу и подобрать оружие для вновь прибывших. Далее разделитесь на две группы и врывайтесь в Communications сразу с двух сторон (чтобы поменьше толкаться). Если будет нужно – сможете выйти и подлечиться, так как пришельцы так и останутся «приклеенными» к отсеку.

## ЭПИЗОД 18: Sentience

**Перебить всех пришельцев.**

Ну вот! Обрели, понимаешь ли, «братьев по разуму»! Теперь пришельцы стали мутировать в Thinker'ов, наделенных зачатками интеллекта. Пришельцы-«мыслители» уже умеют пользоваться оружием (тем же самым, что и вы) и умеют отпирать и запирать двери. Поэтому эта миссия заметно отличается от всех предшествующих, но не такая уж сложная (просто надо привыкнуть к новым условиям).

С самого начала игры обращайте внимание только на бойцов с командиром. Первая цель – с наименьшими потерями довести их до Medical Lab, экспериментируя по пути с оружием. Как только собрались и подлечились, направляйтесь в Communications. Там приличный склад оружия, заодно заберите оттуда техника и медика. Далее попытайтесь вытащить всех, кого только можно.

Как только все будут в сборе, можно пойти на решительный штурм карантина – там у пришельцев «тусовка». Только идите туда не по отсекам базы, а по поверхности планеты (надев скафандры, разумеется). Глупые пришельцы (а еще «мыслители»!) выйдут вам навстречу, вот тут-то вы их разом и накроете. Вы ведь не забыли прихватить с собой пару-тройку ракетных установок?!

## ЭПИЗОД 19: Guardian System

**Активизировать защитную систему. Уничтожить всех пришельцев.**

Трудная миссия. Врагов кругом – тьма, и обычными методами с ними не справиться. Надо активизировать защитную систему базы, для чего нужно включить все три терминала, находящиеся в Lift Alcove, Mineral Separation и Commander's Quarters.

Но по порядку. Пусть один из трех бойцов, находящихся в Stasis Deck, возьмет книгу (Repair Manual). Сразу же направьте эту троицу в Medical Bay, нигде не задерживаясь (не обращайте внимания на «цепляющихся» пришельцев и не пытайтесь подбирать оружие – все равно ничего путного не найдете). После этого сразу же переведите трех колонистов из Kitchen в режим «hide» (они все равно не добегут до Medical Bay – слишком далеко). Тем временем направьте бойцов из Holobeach и Medical Bay в Med Supplies – там притаился пришелец, которого вы «замочите». Когда бойцы из Stasis Deck прибудут в Medical Bay, сразу же заприте все двери. Теперь можно отремонтировать (с помощью Repair Manual) две Medical Bed и подлечиться.

Пришло время приниматься непосредственно за терминалы. До того, что находится в Lift Alcove, вы доберетесь вообще без проблем. Чтобы дойти до второго терминала, находящегося в Mineral Separation, пробивайтесь через Hibernation Chamber и Mineral Analysis. В каждом из этих отсеков есть свои «охранники», так что придется немного попотеть (в несколько заходов, отступая для лечения). Но это еще цветочки. Чтобы добраться до третьего терминала, находящегося в Commander's Quarters, надо поистине совершить чудо: маршрут неблизкий, а отсеки так и кишат пришельцами. Проще всего поступить так: основательно подлечившись, дайте задание всем бойцам идти в Commander's Quarters (не ввязываясь в драку). Как только первый из них достигнет Heating Regulation, дайте точно такой же приказ трем колонистам, затаившимся в Kitchen. В результате этих манипуляций хотя бы один человек должен добраться до Commander's Quarters (не получится с первого раза – перезагрузитесь и проделайте снова то же самое).

Как только включится третий терминал, пойдут две минуты сорок секунд «кайфа» – именно столько времени будет работать защитная система базы, поражая разрядами пришельцев. Но вам еще не время расслабляться. Возле каждого терминала появится по одному Remote Control – мощное оружие класса Super Kill. Вам нужно успеть подобрать все три прежде, чем очухаются пришельцы. Активно используйте медика, чтобы прямо на месте оживлять бойцов.

Когда у вас будут три бойца с Remote Control, можете расслабиться. С помощью такого оружия вы без особых хлопот зачистите всю базу.

## ЭПИЗОД 20: Lock & Load

**Вызвать подкрепление. Перебить все коконы. Уничтожить всех пришельцев.**

Эта миссия скорее аркадная. Тут думать особенно не надо. Знай себе щелкай пришельцев и подлечивайся. А противник у вас будет достаточно серьезный – пара дюжин невидимых «мыслителей» с ракетами. Присутствует и элемент «гонки со временем»: по всей базе отложено около 50 коконов, и вам нужно успеть уничтожить их, прежде чем вылупятся пришельцы.

Схема действий очень простая. Для начала надо вызвать подкрепление. Это сделает командир, зайдя в Compound (используйте Computer Terminal). Объединившись со вновь прибывшими бойцами и подобрав оружие (хотя и подбирать-то особенно нечего, разве что Rocket Launcher), перебейте коконы в Cargo Bay и Compound. Далее перебирайтесь в Medical Prep и устройте себе там «штаб-квартиру», куда вы будете возвращаться на лечение после очередной вылазки. Затем действуйте как хотите. Только в первую очередь уничтожьте коконы, находящиеся еще в Lounge and Bar, Kitchen, Barracks, Bridge (Command HQ), Docking Bay и Viewing Deck (с последним отсеком будьте осторожней – там находится матка). Из серьезного оружия у вас будет только Rocket Launcher, а перезаряжать оные можно в Immigration (и всего 4 раза).

## ЭПИЗОД 21: Tendrillon Infestation

**Разыскать и вылечить всех колонистов. Не допустить заражения Medical Lab. Все колонисты должны остаться живыми.**

Трудная миссия, даже несмотря на то, что в ней вам не требуется истребить всех пришельцев. Зато надо найти и поднять на ноги аж 15 членов своей команды. При этом нельзя оставлять без присмотра Medical Lab: если пришельцы «покрутятся» в ней пару минут, тогда она обрастет какими-то водорослями и будет считаться зараженной. В этом случае миссия автоматически проиграна.

Для начала надо вытащить всех колонистов из гаража в Medical Lab. Используйте то, что медик может поднять человека на ноги прямо на месте. Подберите оружие. Подлечитесь. Пусть тем временем медик сходит в соседние отсеки – Shower Bloc, Sleeping Quarters 1 – и приведет в чувство еще двоих. Направьте трех бойцов в Communications. Они вытащат оттуда техника. Как только техник встанет на ноги, пусть сразу же закроет двери, ведущие в Sleeping Quarter 1 и Cargo Bay (две другие двери, ведущие из Medical Lab, нельзя закрыть по условиям сценария). Разделите бойцов на две равные группы. Пусть одна охраняет Medical Lab, а вторую пустите по кольцевому маршруту: Garage – Corridor – Fitness Center – Crew Lounge – Hall of Fame – Cafeteria – Kitchen – Freezer – Sonar Research Lab – Cargo Bay – Toilet Block – Shower Block – Medical Lab. Вытащите всех, кого найдете, соберите оружие, а затем основательно подлечитесь.

Еще одного колониста вы найдете в Sleeping Quarters 2. А вот за остальными придется спускаться вниз. Вытащить людей оттуда еще сложнее, поскольку пришельцы обосновались именно на нижнем уровне. Принцип «кольцевого» маршрута здесь не пройдет. Придется организовывать «разовые» вылазки: заберете одного человека – и назад, а в Medical Lab будете отбиваться от увязавшихся пришельцев. Такой вот принцип. А искомые колонисты находятся в Pumping Station, Observation Deck, Bar, Specimen Collection, Packaging.

## ЭПИЗОД 22: Impact

**Спасти и вылечить Бонни. Спасти и вылечить Клару. Спасти и вылечить Сару. Спасти и вылечить Розалиту. Эвакуировать всех в Safehouse. Командир должен остаться живым.**

Это не просто трудная, а какая-то сумасшедшая миссия. Поэтому настоятельно рекомендую перезапускать ее до тех пор, пока Big Orange Gun и Ray Gun не станут приличным оружием (например, класса Strong Kill и shrink). Конечно, можно будет и раздобыть Rocket Launcher, но особенно уповать на них не стоит. Главными вашими врагами будут вооруженные «мыслители». Их надо косить в первую очередь и немедленно. С Hunter'ами можно проделывать такой трюк: дать залп, затем отбежать; оружие перезарядится во время бега, тогда снова залп... Действовать так до победного конца.

Теперь конкретно по миссии. Вооружите всех и наденьте скафандры. Медиков тоже переведите в режим «fight» (вообще, поступайте так со всеми колонистами, кого только обнаружите). Сначала вытащите Бонни. Чтобы надеть на нее скафандр, лучше отступить в Safehouse. Далее штурмуйте Entry Corridor. Внутри найдете Клару и Вивьен. Приведите их в чувство и наденьте на них скафандры прямо там же. Теперь, услышав шум, к Entry Corridor потянутся «мыслители». Отступите за угол здания и поджидайте их там. У них же и отнимите недостающее оружие.

Теперь у вас есть восемь хорошо вооруженных колонистов. Можно выйти во «дворик» (Base Surround NE) и устроить хорошенькую бойню. Здесь не обойдется без потерь с вашей стороны, но пользуйтесь тем, что медик может приводить в чувство прямо на месте. Далее направляйтесь в Warehouse Entry Corridor N, где снимите с «вешалки» (Colonist Grabber) еще одного колониста.

Настало время осторожно приближаться к Warehouse Sorting Area. Не спешите – пришельцы сами будут выходить к вам навстречу, под ваш огонь. Когда число пришельцев упадет до 10–15, можно прорываться в Warehouse Storage Area. Если удастся это сделать, то считайте, что миссия уже выиграна. Дело в том, что в этом отсеке находятся две Medical Bed, так что вы сможете полностью восстановить здоровье всех колонистов, и тогда ваш перевес станет неоспоримым. Останется только вытащить Розалиту из Gas Bottling Plant и дружной толпой вернуться в Safehouse.

P. S. К концу миссии обязательно должны остаться в живых Бонни, Клара, Сара, Розалита и командир. Иначе миссия будет автоматически проиграна (даже если вы истребите вообще всех пришельцев).

## ЭПИЗОД 23: Interceptor

**Активизировать наблюдательные камеры в Pumping Station 1. Использовать компьютерный терминал, чтобы запереть шпиона в Engine Room.**

Мало вам пришельцев и метеоритного дождя! Теперь вот на вашу голову и шпион свалился. Надобно его обезвредить.

Эта миссия покажется вам подарочком после сумасшедшей гонки в предыдущей. Итак, для начала идите в соседний отсек – после короткой стычки с пришельцами

подберите оружие и облачите одного из бойцов в скафандр. Отправьте этого бойца в Pumping Station 1, где он активизирует три наблюдательные камеры. Заодно пусть прихватит Rocket Launcher. Теперь прорывайтесь в Medical Bay. (Используйте для разведки камеры.) Добравшись туда, задрайте отсек и основательно подлечитесь.

Не спешите – в этой миссии время работает на вас. Дело в том, что по базе спокойно разгуливает шпион с мощным оружием в руках (и огромным запасом здоровья). Можно даже просто подождать, пока он сам не расправится с большей частью пришельцев – тогда перемещаться по базе вам будет заметно проще.

Шпион в вас стрелять не будет, да и вы сами не можете причинить ему никакого вреда. Единственный способ поймать шпиона – это дождаться, когда он войдет в Engine Room. В этот момент Бонни должна стоять возле терминала в Cocpit и вовремя нажать на кнопку. Вот и все. Так просто! (Чтобы отследить движение шпиона, установите камеры в Engine Room и Raw Ice Storage.)

## ЭПИЗОД 24: Countdown

**Отключить систему безопасности. Перевести управление радиацией на вентиль. Эвакуировать всех на Landing Field.**

Командир смирился с потерей базы. Нет другого выхода, как взорвать ее вместе с пришельцами, а самим эвакуироваться.

Как это сделать? В Communications находится Computer Terminal. Сначала его должен починить механик. Затем командир сможет использовать этот терминал. Появится Phase Module. Командир должен взять его и добраться до Enviro-control, где находится второй терминал. После того как командир задействует второй терминал, появится книжка (Command Overrides). С этой книжкой можно отправляться на Landing Field и повернуть Flow Ventil. В этот момент все оставшиеся в живых колонисты должны находится на Landing Field.

Да, на словах все просто. А как это реализовать? Укажем лишь общий путь. Как обычно (место встречи изменить нельзя), собираем всех в Medical Lab, откуда совершаем вылазки, пытаясь освободить всех колонистов. (Rocket Launcher можно перезаряжать поблизости – в Armory. А в лаборатории, находящейся в Store Room, можно усовершенствовать любое химическое оружие.) Смысл этих вылазок такой: как уже говорилось, в момент эвакуации все живые колонисты должны оказаться на Landing Field. Сказанное означает, что миссия не закончится, если хотя бы один колонист будет где-то валяться в бессознательном состоянии. Поэтому либо вытаскивайте его, либо ждите, пока на его портрете не появится трагическая надпись R.I.P. Только учтите, что командир и техник обязательно должны остаться в живых.

P. S. Еще одна маленькая тонкость: вентиль можно повернуть только без скафандра. Поэтому имеет смысл передать книжку роботу.

## ЭПИЗОД 25: Xenocide

**Истребить всех пришельцев.**

Достаточно простая миссия, несмотря на максималистскую цель «убей их всех».

Пусть первым делом медик поднимет минерал, а механик изготовит 4 наблюдательные камеры в Robot Plant. После этого спуститесь всей командой в Medical Lab. Закройте двери, ведущие в гараж, Sleeping Quarters и Shower Block. Сформируйте ударную группу из девяти бойцов во главе с командиром. (Одного бойца оставьте на всякий случай в Medical Lab – вдруг забредет «мыслитель».) Совершите ударной группой «круг почета» по маршруту Cargo Bay – Oceanography Lab – Sonar Research Lab – Freezer – Kitchen – Cafeteria – Hall of Fame – Crew Lounge – Fitness Center – Corridor – Communications – Commander's Quarters – Store Room – Sleeping Quarters 1 – Medical Lab. По пути подбирайте только Big Orange Gun и Laser Welder (убойная сила – shrink, перезаряжать можно 5 раз непосредственно в Medical Lab).

Пока бойцы проходят полный курс лечения, направьте наблюдательные камеры в отсеки Security (там находится матка), Filtration 2 (в ее окрестности бродит вторая матка), Cargo Bay (чтобы знать, что творится у вас под носом) и Kelp Processing. В последнем отсеке находится техническая лаборатория, где с помощью минерала можно усовершенствовать Big Orange Gun. Туда и направьте ударную группу, прихватив медика (тем самым можно убить двух зайцев: медик несет необходимый минерал и в случае чего может поднять бойца на ноги прямо на месте). Как только усовершенствование сделано, можете считать, что миссия выиграна: с десятком бойцов, вооруженных «оранжевыми пушками» убойной силы Very Strong Kill, вы без проблем зачистите всю базу.

## ЭПИЗОД 26: Terminus: The Final Battle

**«Провентилировать» все уровни станции. Произвести робота в Robot Plant. Эвакуировать всех живых колонистов в Docked Vessel.**

Оригинальная миссия, как и положено быть последней миссии.

Итак, планета Redavi безнадежно заражена и скоро погибнет в пламени ядерной катастрофы. Группе колонистов удалось улизнуть на космическую станцию, но пришельцы проникли и туда. Требуется найти радикально средство «дезинфекции». Командир придумал следующее: надо открыть вентили, сообщающие все уровни базы (а их шесть) с космическим пространством. Тогда резкий перепад давления убьет всех пришельцев, которые будут находиться на уровне в момент его «вентиляции». Правда, не поздоровится и тому колонисту, который будет открывать вентиль, ведь работать в скафандре нельзя, а до ESPO можно и не успеть добежать.

Успешное прохождение этой миссии зависит от первых минут игры. Вам нужно действовать очень-очень быстро, так что лучше заранее отрепетируйте (мысленно), что будете делать. Итак, есть шесть вентилей, и неподалеку от каждого находится по одному-два колониста. Вентили расположены в отсеках Compound, Bridge (Command HQ), Immigration, Corridor, Hydroponics, Medical Prep. Открывать их лучше в том порядке, как они только что были перечислены. Не пытайтесь после каждого такого акта надеть на «камикадзе» скафандр, иначе не успеете открыть все вентили. Исключение составляет только ситуация вокруг вентиля, находящегося в Medical Prep. За этот вентиль ответственна группа из механика и трех бойцов, находящихся в Security. Направьте их по маршруту Corridor – Examination Room – Medical Prep, попутно пусть собирают оружие. В Medical Prep предстоит небольшая стычка с пришельцами. После этого сразу же наденьте на бойцов скафандры (это можно сделать в Examination Room), и пусть механик откроет последний вентиль (если позволит здоровье, он успеет добежать до ESPO).

Первый этап завершен, подведем итоги. Загляните в меню «GOALS». Число пришельцев на базе должно сократиться до 6–8 (если их больше 10, то лучше переиграйте), но и у вас только четверо полуживых колонистов. Конечно, вы без проблем можете стащить всех своих павших товарищей в Medical Prep и поднять их там на ноги, но и у пришельцев в Docked Vessel осталась матка, которая постоянно плодит все новых врагов. Так что расслабляться еще рано. Вам предстоит делать одновременно несколько дел: стаскивать павших в Medical Prep, подыскивать оружие для вылечившихся и направлять их в Cargo Bay (дабы блокировать «мелюзге» выход из Docked Vessel). Между делом надо еще заглянуть в Armory и произвести робота в Robot Plant.

Как только все бойцы будут здоровы, дайте им две ракетные установки: одну возьмете в Viewing Deck, вторую – в Examination Room (в последнем отсеке их можно перезаряжать). Направьте их в Docked Vessel – сказать матке последнее «прощай». Дальше – дело техники.

■

# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ

## AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Введите эти коды в окне для сообщений:

| | |
|---|---|
| king arthur | – птицы становятся драконами (999 HP) |
| pow big mamma | – у вас появляется новый юнит BabyPrez (500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng) |
| convert this! | – у вас появляется новый вид священника Saint Francis, который может убивать врагов молниями (25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng) |
| stormbilly | – еще один новый юнит, боевой робот Zug 209 (100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng) |
| grantlinkspence | – превращает животных в Animal Kings |

## BLOOD 2 (DEMO)

Во время игры нажмите T, введите код и нажмите Enter.

| | |
|---|---|
| MPGOD | – режим Бога |
| MPKFA | – весь боезапас, полная броня и здоровье |
| MPHEALTH | – полное здоровье |
| MPAMMO | – весь боезапас |
| MPARMOR | – полная броня |
| MPCLIP | – режим хождения сквозь стены |
| MPPOS | – показывает ваше местоположение |
| MPCAMERA | – изменяет угол камеры |

## CAESAR 3

В папке Caesar 3 есть файл «c3_model.txt». Если вы его откроете каким-нибудь текстовым редактором, то найдете «реквизиты» всех строений в игре. Первая часть файла называется «All Buildings», там вы сможете изменить цену, привлекательность и прочие характеристики строения.

Вот пример:

39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,},

Учтите: обращать внимание нужно только на цифры, заключенные в скобки { и }.

В нашем примере 12 den (динариев) – это цена строительства данного строения, 3 – привлекательность и так далее.

Итак, за возведение сада вы должны выложить 12 динариев. Сделайте это число отрицательным, и теперь за возведение сада заплатят вам!

Например:

39,Gardens,{,-1000,3,1,-1,3,0,0,0,},

Теперь при постройке сада компьютер выплатит вам кругленькую сумму в 1000 динариев, которая прибавится к городским фондам. Теперь поменяйте вторую цифру, и ничего не сможет повлиять на привлекательность строения, даже если вы его построили вплотную к ферме и «пожарной станции».

Но учтите, что богатые не любят работать. Если вы построите город-сад, то жители обленятся, у вас начнутся пожары, нехватки продовольствия и постоянные набеги варваров. Поэтому каждому строению давайте только один квадрат, а то оно превратится в Luxuary Villa...

## DEEP HUNTER 2

Нажмите **F2** и наберите:

| | |
|---|---|
| dh2tracker | – олень виден на карте и GPS |
| dh2shoot | – лучше рассмотреть оленя |
| dh2deadeye | – камера следует за стрелой или пулей |
| dh2honey | – усиливает приманку (олень уже не уйдет) |
| dh2circle | – «прикрепляетесь» к оленю |
| dh2rain | – дождливая погода |
| dh2snow | – идет снег |
| dh2thunder | – гремит гром |
| dh2lightning | – сверкает молния |
| dh2blizzard | – более быстрый перебор погодных условий |
| camera set fox[номер] | – вид из глаз лисы |
| camera set deer[номер] | – вид из глаз оленя |
| camera set crow[номер] | – вид из глаз вороны |
| camera set player | – вид из глаз охотника |
| dh2sightin | – прицеливание сверх допустимого расстояния |
| dh2wright | – режим полета |
| dh2doolittle | – животные не подвержены страху |
| dh2flash | – охотник теперь бегает быстрее |
| dh2supaflash | – а теперь охотник бежит совсем быстро |
| dh2deerzilla | – гигантский олень |

## DELTA FORCE

Вводите коды в консоли (вызывается **'(апостроф)**)

iwillsurvive – режим Бога

raindropskeepfallinonmyhead – дает возможность снова запросить артобстрел (5 выстрелов) takeittothelimit – пополнить боезапас

hitmewithyourbestshot – компьютер становится крутым

## DETHKARZ

Введите коды в главном меню

| | |
|---|---|
| itsasmallworld | – Доступны все машины |
| kcolnu | – Доступны все трассы |
| zrakhted | – Доступно и то, и другое |

## ESCAPE: OR DIE TRYING

Введите приведенные ниже коды на указанном экране. При правильном вводе кода вы услышите звуковой сигнал.

Для выбора уровня (появится после выбора новой игры и персонажа) наберите в главном меню **lacrimosa**.

Чтобы сыграть за Sophia, наберите в главном меню **sophia**.

Чтобы сыграть за Karma, наберите в главном меню **karma**.

Поставьте игру на паузу и для восполнения запаса энергии наберите **xul**.

Поставьте игру на паузу и для восполнения запаса маны наберите **boz**.

Поставьте игру на паузу и для получения полного запаса для всех четырех видов оружия наберите **jbb**.

Поставьте игру на паузу и для небольшого усиления всех имеющихся у вас видов оружия наберите **math**.

Поставьте игру на паузу и для небольшого усиления брони, всех видов оружия и уровней духа наберите **grabo**.

Поставьте игру на паузу и для получения максимального опыта наберите **mumu**.

Поставьте игру на паузу и для получения 50 жизней наберите **alex**.

Поставьте игру на паузу и получения всех заклинаний наберите **rik**.

Поставьте игру на паузу и усиления каждого полученного заклинания на одну звезду наберите **vince**.

Поставьте игру на паузу и получения всего-всего (всей энергии, маны, очков опыта, силы оружия, 50 жизней, по 4 звезды для каждого заклинания, усиления брони, уровней духа) наберите **cachou**.

Есть и несколько кодов непонятного назначения. Для их ввода вам придется вновь поставить игру на паузу. Теперь набирайте **bar**, **birdy**, **odt**. И попытайтесь понять, зачем это нужно.

## FINAL FANTASY 7

**Помощь во время скачек Easy Chocobo races**

Во время скачек (точнее, бегов) на Чокобо зажмите **Page Down + Target**. У вас будет медленно восстанавливаться энергия.

**Копирование предметов**

Для этого вам понадобиться материя W-Item. Взять ее можно на третьем диске, когда отряд на парашютах десантируется в Midgar. Войдя на станцию подземки в Sector 8, вы сможете или немного отойти от экрана (тогда наткнетесь на Turks), или пройти к экрану (тогда окажетесь на другой станции подземки). Выберите второе и идите дальше по туннелям, пока не упре-

тесь в тупик. Там и лежит искомая W-Item материя.

Пусть персонаж с предметом, который вы хотите размножить, возьмет материю. Дождитесь первой же драки и на экране битвы выберите опцию W-Item. Выберите нужный предмет и нажмите OK для подтверждения своего выбора. Далее выберите человека, который получит предмет. При выборе второго предмета остановитесь как раз на том предмете, который собираетесь размножить. Нажмите OK для подтверждения, но до выбора человека, который получит предмет, отмените все действия. Теперь количество предметов, который вы выбирали, увеличится на один. Этот трюк можно повторять до тех пор, пока нужных предметов не станет 99.

## HARDWAR

Запустите игру, войдите в Controls option и запустите переконфигурацию джойстика. Выберите любую кнопку и смените ее значение на God Hanger. Теперь начните играть и нажмите переназначенную кнопку, чтобы получить доступ к оружию, деньгам, предметам. Но учтите: враги после этого за вами начнут охотиться с особым рвением.

## HERETIC 2

В консоли наберите:

playbetter – Режим Бога
suckitdown all – Все предметы
victor – Убить всех чудовищ на уровне
twoweeks – Получить Tome Of Power
suckitdown chicken – Стать цыпленком
kiwi – Режим хождения сквозь стены
aquaticape – Включить наведение оружия
angermonsters – Агрессивные чудовища
crazymonsters – Обезумевшие чудовища
spawn[name] – Вызвать указанный предмет, оружие или чудовище

## HEXPLORE

Эти коды можно ввести в любой момент игры.

Mister White – режим Бога
Rat Race – восстановление жизни
Talking To Me – убить всех врагов
I'll Take You There [номер уровня] – перенос на нужный уровень
My Drug [номер] – боезапас для указанного оружия
Satisfaction – выбранный герой получает временную возможность быстрее работать оружием (weapon speed)
Think Positive – выбранный герой получает временную возможность наносить удары двойной силы
What A Difference – выбранный герой получает временную возможность передвигаться быстрее
Glory Day – убрать туман
Show – показать местонахождение курсора

## KLINGON HONOR GUARD

Нажмите **Tab**, затем напечатайте эти коды:

allammo – Дает вам 999 патронов для всех имеющихся видов оружия
behindview 1 – Посмотреть на себя со стороны
behindview 0 – Отменить предыдущий код
flush – Перегрузить «плохие» текстуры (мусор) на стенах или существах
fly – Режим полета
ghost – Режим хождения сквозь стены
god – Режим Бога
hideactors – Спрятать всех чудовищ, оружие и предметы
hideactors – Показать всех чудовищ, оружие и предметы
invisible0 – Отключить невидимость
invisible1 – Включить невидимость
killall <monster> – Убить определенных чудовищ
killpawns – Убить всех чудовищ
open <map name> – Выбор уровня
playersonly – Отключить таймер
slomo <number> – Установить скорость игры (нормальная скорость – 1)
summon <item> – Получить оружие или предмет
suicide – Самоубийство
walk – Отключение режимов полета и хождения сквозь стены

**Вызвав консоль клавишей ~ (тильда), напечатайте:**

summon klingons.<item>, где <item> может быть:

Daktagh (оружие 1)
Disruptorpistol (оружие 2)
Disruptorrifle (оружие 3)
Assaultdisruptor (оружие 4)
Spinclaw (оружие 5)
Grenadelauncher (оружие 6)
Rocketlauncher (оружие 7)
Sithhar (оружие 8)
Particlecannon (оружие 9)
Batleth (оружие 10)
Cipherkey
Genetickey
Palmkey
Passcardkey
Retinalkey
Combatarmor
Combatgoggles
Communicator
Gagh
Tricorder
Vacsuit

Это неполный перечень предметов, которые есть в игре.

## LORDS OF MAGIC: SPECIAL EDITION

Во время игры зажмите **Ctrl** и нажмите **C**. Появится окно кодов, в котором вам надо набрать bingo. Получите 200 gold, 200 ale и 200 gems.

## M.A.X. 2

Во время игры введите:

[Maxspy] – увидеть всех врагов (включая животных).
[Maxstorage] – заполнить по максиму все хранилища сырья.
[Maxsurvey] – увидеть все залежи полезных ископаемых на карте.
[Maxsuper] – усовершенствует по максимуму выбранную единицу.

Не забудьте поставить скобки!

## NAM

NVAGOD – Режим Бога
NVACALEB – Режим Бога
NVASHOWMAP – Показать всю карту
NVABLOOD – Даёт все оружие
NVUNLOCK – Открывает все замки
NVAMATT – Кое-что передадут по радио
NVACLIP – Можно ходить сквозь стены
NVALEVEL### – Переносит на уровень, пример: NVALEVEL205 – эпизод 2, уровень 5.

Для тех, у кого игра конфликтует с видеокартой: зайдите в папку NAM и откройте NAM.cfg. ScreenMode

Chained – 0
Vesa 2.0 – 1
Screen Buffered – 2
Tseng optimized – 3
Paradise optimized – 4
S3 optimized – 5
RedBlue Stereo – 7
Crystal Eyes – 6
ScreenMode = 1

Попробуйте найти наилучшую конфигурацию для вашего компьютера.
Теперь у каждого есть шанс играть с разрешением 800x600!

## NHL '99

**Введите во время игры:**

MANTIS – у игроков длинные ноги, руки, шеи
NHLKIDS – игроки ростом с детей
HOMEGOAL – гол в ваши ворота
AWAYGOAL – гол в ворота врага
PENALTY – нарушения правил, объявляют пенальти
INJURY – увечья
ZAMBO – на лед выходят Zamboni
VICTORY – на катке зажигается салют
FLASH – вспышки камер
SPOTS – включаются прожекторы
CHECK – при контакте игроков на льду автоматически начинается силовая борьба
GRAB – при контакте игроков на льду один из них будет удерживать соперника клюшкой

**Выберите CREDITS и вводите эти коды:**

STANLEY – заставка
EAEAO – вы играете за команду EA.
ULTIMATEJUDGE – позволяет использовать TCP/IP протокол для игры.

Прекрасно работает на машинах, подключенных к Интернет

## RAILROAD TYCOON 2

Нажмите **Tab**, курсор станет маленьким, затем введите код:

BigfootGold
BigfootSilver
BigfootBronze
Bigfoot
BoBo
King of the hill
Cattle futures
Powerball
Slush fund
Let me in
Speed Racer
AMD103
Casey Jones
Show me the trains
Overtime
Viagra

## RETURN FIRE 2

**Выбор карты**

Перейдите на экран выбора карты. Далее щелкните на четырех болтах на коробке в верхнем правом углу (где показано ваше имя) в следующем порядке: верхний левый, верхний правый, нижний левый, нижний правый. Теперь курсорными стрелками выберите нужную карту.

**Осколки «Easter egg»**

Во время игры нажмите **~ (тильда)** и наберите «easter!». Теперь все уничтоженные объекты вместо осколков будут оставлять Easter eggs.

**Джип-самоубийца**

Находясь в командном бункере, нажмите **~ (тильда)** и напечатайте «fubar!». Появится новый джип, на котором имеется 1000-фунтовая бомба. Этот джип взрывается от одного точного попадания противника. Учтите, что все звания и медали отключаются, пока действует этот код.

## SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Нажмите **T** и введите коды:

MPGOD – режим Бога,
MPKFA – полные боекомплект для всего оружия, броня и здоровье,
MPHEALTH – полное здоровье,
MPAMMO – полные боекомплект для всего оружия,
MPARMOR – полная броня,
MPCLIP – вкл./выкл. режим хождения сквозь стены,
MPPOS – вкл./выкл. отображение местонахождения,
MPCAMERA – вкл./выкл. изменение вида камеры,
MPLIGHTSCAPE – вкл./выкл. изменение яркости.

## SPEARHEAD

Для получения неуязвимости во время игры зажмите **S** + **P** + **E** + **A** + **R** + **H** и нажмите **Backspace**.

## TEST DRIVE 5

Чтобы воспользоваться этими кодами, вы должны сначала добиться занесения вашего времени на экран «high score» (не забудьте включить checkpoints в меню OPTION).

knacked – «обратные» трассы
whoooosh – нитро (не забудьте подавать звуковой сигнал HORN во время гонки)
mjcim.rc – маленькие машины
sausage – призовые машины

После ввода кодов не забудьте также сохранить свою игру, иначе вам придется вводить коды заново всякий раз при начале игры. Кроме этого, если вы задействовали код «нитро», не применяйте его, пока не переключитесь на вторую или третью передачу. Иначе вас будет заносить.

## THE FIFTH ELEMENT

Введите эти коды в главном меню, затем выберите «New Game» – и получите желаемый результат.

ralph – Произвольный выбор уровня
david – Бесконечный боезапас для оружия
olivier – Все виды оружия
fanette – Все предметы
benoit – Все фильмы
jerome – Щит
joel – Включить все другие коды разом

## TRESPASSER

Нажмите **Ctrl** + **F11** чтобы открыть консоль, после чего введите код.

BIONICWOMAN – прыгаем высоко, но бежим медленно.
INVUL – бессмертие.
LOC – показывает ваше местонахождение.
GORE 2 – увеличивает уровень крови.
WOO – бесконечные жизни
TNEXT – переносит вас с одного важного места на уровне на другое.
GORE – выдает «Fatal error».
WIN – мультик-концовка.
SORT – выдает «Fatal error».

## VANGUARD ACE

Нажмите во время игры:

**F1** – Power Level 1
**F2** – Power Level 2
**F3** – Power Level 3
**F4** – Power Level 4
**F5** – Power Level 5
**F6** – Power Level 6
**F7** – Power Level 7
**F8** – даёт жизнь
**F9** – даёт Special Bomb
**F10** – включает быстрые клавиши
**F11** – выключает быстрые клавиши

## VIGILANTE

Введите GREEN CRYSTAL на экране score screen.
Затем нажмите:

**F1** – дополнительная жизнь
**F8** – пропустить уровень

## X-FILES

Если хотите, чтобы у вас было больше сохраненных игр, то проделайте такой фокус: зажмите **Shift** и щелкните на иконки загрузки/сохранения игры. Откроется обычное окно, но теперь у вас будет уже больше трех «сохраненок».
Для того чтобы обойти пароль, находясь около Willmores workstation, сделайте щелчок правой кнопкой на букве «о» в слове «Welcome». ■



# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ



## COOL BOARDERS 3

Пароли водятся на экране Tournament в качестве своего имени:

wonitall – все трассы,
open_em – все гонщики,
bigheads – большие головы.

## CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Находясь в главном меню, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → и затем ■, чтобы сыграть в скрытую демоверсию игры.

## DUKE NUKEM: TIME TO KILL

### БЫСТРАЯ ПОБЕДА

Во время игры, зажав **L2 + R2**, нажмите ■, ▲, ●, ●, **Start**.

### ВЫБОР УРОВНЯ

Поставив игру на паузу, девять раз нажмите ↓, затем ↑. Теперь выйдите из игры. В главном меню должна появиться новая опция «Time To Kill». Теперь, выбрав её, вы сможете нажатием → или ← выбрать уровень, какой захотите. Чтобы начать игру, на выбранном уровне нажмите ✖.

### ДРУГИЕ КОДЫ

Для ввода кода поставьте игру на паузу.

**R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 ↑** – Дюк с большой головой
**R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 ↓** – Дюк с крошечной головой
**R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 ←** – большеголовые враги
**R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R1 R** – враги с маленькими головами
**← → ← → Select ← → ← → Select** – бесконечные патроны
**L1 L2 ↑ L1 L2 ↓ R1 → R2 ←** – все оружие
**R1 ✖** (5 раз), **L2 ✖** (5 раз) – все предметы
**↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓** – все ключи
**L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1** – невидимость
**L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2** – двойное повреждение
**R1 L2 L1 L2 R1 L1 R1 L2 L1 L2** – временная неуязвимость
**→ → ← → → ← → → ← Select** – супероружие
**L2 R1 L1 R2 ↑ ↓ ↑ ↓ Select Select** – непобедимость

## FUTURE COP: LAPD

**Пароли уровней**

1 TAFRGYBLRR
2 CRGRGYBLRY
3 FUMRGYBLRL
4 SICUGYBLLI
5 TAFUGYBLLR
6 CRGUGYBLLY
7 FUMUGYBLLR
8 SIFYGYBISR

## G DARIUS

**Просмотр всех видеозаставок**

В меню опций идите вниз к пункту «Movie» и нажмите ↓, ↑, ↓, ↑, затем зажмите **R1 + R2 + L1 + L2**, после чего нажмите **Start**.

## GUILTY GEAR

**Выбор босса**

Чтобы сыграть за Testament, Justice или Baiken, с того момента, как включите приставку и появится белый экран, до момента, когда появится заставка игры, нажмите и удерживайте ↓, ■, **L1** и **R2**. В меню выбора персонажей теперь добавятся новые.

## MOTO RACER 2

**Пароли**

Пароль вводится вместо своего имени. После того как вы его введете, будет выдано еще одно приглашение для ввода имени. Второй раз можете ввести то, что захотите.

cdnalsi – все трассы
ctekcop – миниатюрные мотоциклы
cesrever – реверсные трассы

**Призовой уровень**

На титульном экране наберите **R1, R2**, ↑, ←, ▲.

## NASCAR '99

Первое место в каждой гонке
↑, ↓, ←, → ▲, ■, ●, ✖

## NHL '99

STANLEY – просмотр финальной видеозаставки
GIPTEA – легкая победа против команды Англии
NHLKIDS – крошечные игроки и вратари
PLAYTIME – крошечные игроки и огромные вратари
BIGBIG – огромные игроки
BRAINY – игроки с большими головами
EAEAO – активизация команды EA Blades

## NINJA

**Как получить меч**

На главном экране нажмите ←, →, →, ↑, ✖, ✖, ■

## ROGUE TRIP: VACATION 2012

**Пароли**

■, ▲, ●, ●, R2, R2 – босс Big Daddy
●, R2, R1, ■, L1, R2 – босс первого поединка
●, ●, L2, L1, ▲, ▲ – босс второго поединка
L1, L2, ●, L1, R1, ■ – двойные апгрейды
■, ■, ●, ●, ▲, ▲ – видеоролик Duke Nukem: Time to Kill
R1, ▲, R1, ▲, L1, ■ – дополнительная защита
✖, ●, L2, ✖, ■, L1 – доступ к уровню Funtopia
●, ■, R2, ✖, ▲, R2 – бесконечный прыжок
■, ✖, ●, ▲, R1, R2 – бесконечные Turbos
▲, L1, R1, ✖, L2, L2 – игра за Goliath
R1, R2, L1, L1, ✖, ● – игра за Nightshade
L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1 – игра за Helicopter
R1, ■, ✖, ■, L2, ● – игра за Alien

## S.C.A.R.S.

GLASSX – хрустальный Гран При
DESERT – хрустальный Гран При и автомобиль Scorpion
ROCKYY – хрустальный и алмазный Гран При
RATTLE – хрустальный и алмазный Гран При а также автомобили Scorpion и Cobra
ZDPEAK – все Гран При
XPERTS – все Гран При и зеркальный режим
RUNNER – все Гран При и зеркальный режим + автомобиль Guepard
MYSTER – все Гран При и зеркальный режим + автомобиль Panthere
ALLVID – все Гран При и зеркальный режим + все автомобили

## TENCHU: STEALTH ASSASSINS

**Призовое оружие**

На экране выбора оружия, удерживая **R1/L2**, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

**Коды для экрана выбора предметов**

←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, **C**, потом начните игру в качестве Ayame – новый костюм для Ayame;
удерживая **L1**, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■ – 99 предметов сразу;
удерживая **R1**, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, **C** – новые предметы;
удерживая **L2**, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ✖ – усиление предметов;
удерживая **R2**, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■ – все миссии.

**Восстановление здоровья**

Приостановив игру паузой, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■ (для американской версии игры) или ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲ (для японской версии игры).

**Как выбирать подэтапы A, B или C**

На экране выбора этапа игры, удерживая **R1**, нажмите ←, ←, ↓, ↓, ■, ■, ▲, ✖.

*Игроман*

# КАК ДЕЛАЮТ ИГРЫ

Компьютерные игры получили огромную популярность еще со времен Digger'а. Люди часами просиживают за компьютером не для того, чтобы зарабатывать на нем деньги, а для того, чтобы изничтожать всевозможных компьютерных монстров и ежедневно спасать вселенную от очередного апокалипсиса. Попадаются даже такие индивидуумы, которые не только все свое свободное и несвободное время тратят на путешествия в виртуальных мирах, но и отождествляют себя со всевозможными персонажами из своих любимых игр.

Теперь попробуем разобраться, как и для чего создаются компьютерные игры, которые способны увлечь человека настолько, что тот начинает создавать на основе игры собственную реальность.

В далеком прошлом игры создавались как бесплатные программы, а писали их в основном программисты-ассемблерщики. Но вскоре стало понятно: для того чтобы написать интересную игру, требуется участие нескольких людей. Ясное дело, что профессиональному художнику вовсе не хочется работать только ради славы. Художник хочет получать за свою работу деньги. Стали появляться компании, которые уже продавали игры, а не просто дарили их. Игры стали более интересными и реалистичными, так как в их успехах была заинтересована коммерческая организация. И по сей день в индустрии компьютерных игр действует золотое правило: «Надо создавать такую игру, которая будет пользоваться успехом, но затраты на которую будут как можно меньше».

Именно по этому правилу создаются все возможные add-on'ы к уже популярным компьютерным играм. Для новой игры используются переработанные сценарии старых игр, бывших когда-то популярными.

Все кому не лень пытаются создать собственную игру, находясь в полной уверенности, что их творение получит ошеломительный успех и принесет баснословные прибыли.

На данный момент рынок компьютерных игр переполнен, и большая часть игр, появляющихся на нем, являются очередными клонами старых игр. Свободных ниш практически не осталось, и стали заполняться даже такие не приносящие ранее дохода направления, как симуляторы охоты и рыбалки. Многие направления уже просто себя изжили и начинают медленно отмирать.Выдержать огромную конкуренцию на этом рынке по силам только большим кампаниям, да и те постоянно скупаются своими конкурентами.

Создать хит можно только при холодном расчете и очень сильной дисциплине среди разработчиков. Такую организацию проекта могут себе позволить только профи, а дилетанты постоянно остаются за бортом.

Как идет процесс создания компьютерной игры? В первую очередь компания ищет менее заполненную нишу игрового рынка. Компании абсолютно безразлично, какого жанра будет игра – аркада или shooter, стратегия или RPG. Главное, чтобы проект окупил вложенные в него деньги, а сценаристов никто не спрашивает о том, что бы им хотелось создать, они получают деньги не за свои желания, а за свою работу. Президент компании прислушивается к голосу бухгалтера, а вовсе не сценариста или художника. Создание компьютерных игр – это такой же бизнес, как и торговля памперсами.

После того как ниша выбрана, изучаются все продукты, которые могут послужить конкурентами будущей игре. Тщательно изучив их и записав все «фичи», присутствие которых в будущей игре является необходимым, эстафетная палочка отдается сценаристам, те в свою очередь начинают придумывать сценарий совместно с концепт-художниками.

Когда сценарий готов, его видят программисты и рядовые художники вместе с бухгалтером проекта. Из сценария тут же пропадает половина «ненужных», на взгляд художников, изображений и львиная доля «ненужных», на взгляд программистов, спецэффектов. Бухгалтер активно поддерживает последних в их благом начинании по сокращению затрат. Далее сценарий перерабатывается в уже определенных строгих рамках и готовится его окончательный вариант, в котором каждая «мулечка и загогулечка» тщательно описана и работы для фантазии практически нет.

Теперь, когда процентов на 90 все знают, что им делать, начинается разработка движка. Если есть возможность, то берется переработанный старый движок или принципы его работы заимствуются у других фирм. Добавляется к движку несколько новых спецэффектов и пишется гордая надпись на проекте будущей коробки игры наподобие этой: «Ультрасовременный движок позволяет видеть черт-те-что и черт-те-где, облизательно вам надо посмотреть это чудо техники». А в интернет-анонсах игры сразу же поднимают шумиху о новой революционной технологии воспроизведения компьютерной графики. Хотя на самом деле в большинстве движков ничего революционно нового практически не появляется. Ведь разработка конкурентоспособного движка обходится очень дорого. Именно поэтому появились компании, которые непосредственно разработкой игр не занимаются, а создают только движки. После чего продают их для создания игр.

Если компания-разработчик игры все-таки решает создавать свой собственный клон движка, то создается процентов на 50 работоспособная модель нового движка, и когда уже ясно, что коренных изменений в его работе не произойдет, художники под зорким присмотром сценаристов начинают рисовать спрайты.

Художник, создавая спрайт для игры, руководствуется уже разработанными требованиями к этому персонажу и от себя может добавить совсем немного.

Ну вот, спрайты к игре наполовину готовы, движок работает вроде без больших «глюков», пора склеивать саму игру. Создают отдельные уровни, проверяют их на ошибки, ошибки правят. Вскоре на уровень помещают «разумные» объекты. Монстров, помощников, кислоты и прочее. Все то, что может както взаимодействовать с игроком.

Далее идет склейка готовых уровней в большие куски игры, а из этих кусков создают готовый проект.

На этом этапе создания игры играть в нее практически невозможно, хоть в ней присутствуют почти все объекты. Связано это с тем, что сценаристы не в состоянии полностью просчитать gameplay игры, и она получается несбалансированной. Начинается процесс тестирования игры.

До недавнего времени компании нанимали специальных тестеров – людей, в задачу которых входило не просто пройти игру, а пройти ее со всеми потайными ходами и т. п. Обычно это была команда людей, знакомых с процессом создания компьютерной игры.

Сейчас в практику входит набор тестеров через Интернет, то есть разработка игры не является проектом, закрытым от глаз будущих игроков, в тестировании принимают участие все желающие, и обычно количество тестеров, набранных таким образом, превышает тысячу человек.

После предварительного тестирования нескольких первых уровней программисты создают демоверсию игры. Она свободно распространяется через Интернет и позволяет узнать мнение широкой общественности о будущей игре. Компания-разработчик по суммарным результатам тестов и мнения общественности вносит последние изменения в игру и начинает конструирование полного проекта. В его тестировании принимают участие только профессионалы, и именно на этом этапе начинаются всевозможные задержки и прочие события, которые отдаляют дату выхода игры в свет.

Нередко бывает, что от заявленной даты выхода остается и следа в последующих анонсах, а игра выходит на год позже.

Когда игра оказывается на прилавках магазинов, она представляет из себя чаще всего готовый процентов на 90 продукт. После первых нескольких месяцев ее существования разработчикам приходиться выпускать всевозможные патчи для того, чтобы немного подкорректировать игру или вносить в нее обработку появившихся новых инструкций процессоров. К популярным играм выходит по пять-восемь патчей, и тех бывает мало. Поэтому независимые хакерские группы постоянно паразитируют на популярной игре.

■



СОЧИНЯЕМ

# БЭКГРАУНД

*Денис Чекалов*

В тот вечер я был совершенно уверен, что жизнь – поганая штука, а я – лучшее этому доказательство.

Я сидел на жестком стуле в полутемной комнате, и желтый свет поцарапанной настольной лампы освещал резкие черты лейтенанта Фенса, столь же неприятные, как и обстановка вокруг.

Шел уже третий час, а я все еще сидел в его кабинете. Он пытался придумать вопросы, которые он мне еще не задавал, и иногда это ему удавалось.

– Значит, ты отрицаешь, что тебе было известно, для чего Прайс собирался заехать?

Это было верхом полицейской проницательности. Особенно если учесть, что мы обсасывали эту тему уже добрых пятнадцать раз. Где–то в соседнем кабинете такой же блюститель порядка пытался извлечь признание из Френки, но ей было легче – Уильям Прайс учился в колледже со мной, а не с ней.

– Я до сих пор этого не знаю. Я уже говорил, что мы не виделись с ним после колледжа.

Если бы Вилли Прайс не позвонил мне этим утром, я, наверно, никогда бы не узнал, что его убили. Сложно было решить, повезло мне или нет.

Он не сказал мне ничего такого, что могло бы пролить свет на что-нибудь. Несколько минут мы с ним болтали ни о чем, а потом он сказал, что, может быть, заедет, и положил трубку. Он не был моим клиентом, и своим другом его я тоже не считал.

А вечером его убили. Он попрощался с женой, вывел автомобиль из гаража и уехал. Спустя сорок семь минут полицейский патруль обнаружил на западном шоссе мужчину, бредущего по середине дороги. Его лицо было в крови, правая рука свисала мокрой ветошью.

Увидев мигающие огни, мужчина начал делать знаки левой рукой. Машина остановилась, один из полицейских вылез и подошел к нему. Человек сообщил, что подвергся нападению и попросил отвести его в больницу. Появившийся из темноты автомобиль с выключенными фарами сбил их обоих. Патрульный получил травмы головы и ребер, неизвестный погиб.

Второй полицейский, остававшийся в машине, бросился на помощь напарнику. Позднее ни один из них не смог описать ни человека, совершившего наезд, ни сам автомобиль. Последнее, впрочем, было неважно. Спустя два часа дорожная служба обнаружила брошенную машину со следами столкновения на капоте. Она был зарегистрирован на имя Уильяма Джея Прайса. Робин Прайс опознала труп своего мужа в городском морге.

Лейтенант Фенс снова наклонился вперед и переложил несколько бумаг на своем столе.

– Как тебе показался голос Прайса, когда тот звонил? – спросил он.

Дверь позади меня скрипнула, я открыл глаза и обернулся.

– Подойдите сюда, лейтенант, – раздался голос комиссара Шелби. Рядом с ним стоял еще один человек. Мне было плохо его видно через полуоткрытую дверь, но мне показалось, что я узнал его.

Прошло несколько минут. Дверь была плотно закрыта, и я не мог разобрать слов. Комиссар сказал что-то, Фенс возразил. Потом Шелби резко произнес несколько слов.

Дверь снова хрюкнула, и Фенс вошел.

– Выметайся, – хмуро бросил он. Его настроение было вконец испорчено, а то, что он одновременно с этим лишился возможности вымещать его на мне, еще больше подливало в огонь арахисового масла.

Внизу я увидел Френки. Она стояла, запахнувшись в легкий плащ, – снаружи было холодно.

– Они прервали с тобой так же неожиданно? – спросила она.

– Я тоже рад тебя видеть, – ответил я, подходя к ней. – Мне надо кое-что проверить.

Я вышел из полицейского управления и начал обходить здание. Френки следовала за мной. Я увидел его машину недалеко от запасного выхода. Конечно, я не мог быть уверен, что это именно его машина, но таких ребят, как он, всегда за милю видно на фоне штатских. Я облокотился об автомобиль, и мы стали ждать.

Он пробыл там дольше, чем я рассчитывал. Очевидно, он не смог полностью убедить комиссара, и ему пришлось потратить на это еще некоторое время. Или Фенс заупрямился и закусил удила – в любом случае, на это ушло около двадцати минут.

Когда он наконец вышел из здания, я увидел, что их было двое. Его спутника я не знал. Увидев нас у своей машины, он остановился и чертыхнулся. Наверное, он тоже устал за эту ночь.

– Почему военное ведомство интересуется простым наездом, Гарри? – дружелюбно спросил я. – Или вчера у водителей «Бредли» была вечеринка, и один из них забыл заехать в гараж?

– Отойди от машины, Майкл, – сказал он.

– Сэр? – его спутник встрепенулся, и у меня мелькнула надежда, что эта ночь все же не прошла даром. Люди, носящие форму, пребывают в полной уверенности, что они – венец творения, и всегда приятно просветить их относительно истинного положения вещей. Но Гарри недовольно отвел руку назад, и тот тип утихомирился.

– Отойди от машины, Майкл, – повторил Гарри.

– Есть только два объяснения твоего прихода, – задумчиво сказал я. – Первое – Прайса убил один из твоих ребят. А это скверно, поскольку заодно он зашиб и полицейского. Твоя организация может позволить себе дразнить копов, но вот давить их на дороге... Второе – ты знаешь, кто это сделал, но не хочешь, чтобы узнал кто-то другой. Так, Гарри?

– Будь ты неладен, Майкл, – он протиснулся к дверце. – Забудь про это, ладно? Если бы я мог позволить себе сейчас поехать домой и завалиться спать... А ты можешь. Вот и не искушай судьбу.

Глядя вслед отъезжающей машине, я широко расставил ноги и заложил руки за спину. Если Гарри смотрел в зеркальце заднего обзора, то он мог видеть целеустремленного, бесстрашного и полностью уверенного в себе человека.

– Гарри прав, Майкл, – Френки осторожно взяла меня за руку. – Тебе надо выспаться. Я тоже очень устала. Поехали?

Вилли Прайс не был мне ни клиентом, ни другом. Но, стоя около здания полицейского управления, я понимал, что не смогу по-настоящему наслаждаться печеньем с ванильным кремом до тех пор, пока не узнаю, почему военное ведомство расщедрилось на билет от Вашингтона до Лос-Анджелеса. Я повернулся к Френки.

– Прости, мое облачко из сахарной ваты, я в следующий раз спою тебе колыбельную. Пока я просто поймаю для тебя такси. Я собираюсь кое-куда съездить.

И мы поехали.

Я не знал адреса Вилли Прайса, поэтому нам пришлось заглянуть в аптеку и посмотреть в телефонном справочнике. С его вдовой я был немного знаком в колледже, но не был уверен, помнит ли она меня.

Было уже совсем светло, когда я припарковал машину у дома Прайсов. По дороге мы слегка поспорили с Френки относительно того, стоит ли вламываться к вдовице в такой час, и сошлись на том, что решим это на месте. Если в доме будет гореть свет, мы позвоним, в противном случае дадим Робин отоспаться.

Я прошел по узкой бетонной дорожке и заглянул в окно.

– Она не спит, Френки, – заметил я. – Пора принести соболезнования.

Моя рука поднялась с намерением воткнуться в кнопку звонка, но я опоздал. Дверь открылась, и передо мной вырос высокий сухощавый субъект в костюме, который был слишком хорош для человека с его внешностью. Он носил усы, очевидно, чтобы выглядеть мужественнее, но, право, лучше бы он этого не делал.

Я сразу узнал Робин, но это ни о чем не говорило, так как мне было известно, что она здесь живет.

– Привет, Робин, – я улыбнулся сдержанной печальной улыбкой мужчины, готового прийти на помощь беззащитной вдове. – Ты помнишь меня? Я Майкл. Я был другом Вилли, – здесь я соврал. – Я очень сожалею.

Ее руки взметнулись в воздух, указывая сначала на меня, потом на все еще стоявшего в дверях человека. Из ее горла вырвался всхлип, и я понял, что она пытается нас представить.

Я решительно выхватил у незнакомца ладонь и крепко пожал ее, после чего представился сам и отрекомендовал свою спутницу.

– Эдгар Данбар, – сказал субъект. – Я был... Вилли работал у меня. Извините.

Он извернулся ужом и прошел мимо нас к своей машине. Я посмотрел ему вслед. Раньше

я никогда не встречал Эдгара Данбара, но имя его слышал не раз.

– Я очень сожалею, миссис Прайс, – сказала Френки.

Робин отступила назад, дав нам войти.

– Вилли звонил мне прошлым вечером, – сказал я. Она не ответила.

Внутри дома чувствовался покой, которого не ощущала его хозяйка. Он был обставлен женщиной – уютно и немного по-мещански. Парень в мятой рубашке и больших очках сидел на диванчике, раскинув руки по спинке.

Я вновь представился и подумал, что пора бы носить на груди идентификационные карточки.

– Миссис Прайс, – сказала Френки, – мы подумали, что вам может потребоваться помощь. Если вам что-нибудь понадобится...

– Если Робин будет нуждаться в чем-нибудь, она сможет обратиться ко мне, – если в его голосе и было тепло, то я его не уловил.

– Не надо так, Берт, – устало сказала Робин. – Это Берт Лаббок, Майкл. Он тоже был другом моего мужа.

– Мы не хотели беспокоить вас, миссис Прайс, – сказала Френки. – Мы зашли выразить вам свои соболезнования.

– Я узнаю, что случилось с Вилли прошлым вечером, – сказал я и поздравил себя с удачной формулировкой.

Робин вышла на порог вслед за нами. Довольно неплохой пиджачный костюм сидел сейчас на ней мешком. Она зябко поежилась и запахнулась в него, как в халат.

– Этот Берт Лаббок явно влюблен в нее, – сказала Френки, когда я вырулил на хайвей. – Вилли Прайс был хорош собой?

– Когда мы учились в колледже – да. Если с тех пор он мало изменился, то этот плюгаш выглядел на его фоне довольно жалко. Можно было бы предположить, что он задавил своего приятеля, желая овладеть его женой, но...

–Эдгар Данбар?

– Да. Он – крупная шишка в компьютерном мире, а в последнее время резко пошел в гору. А полицейские сказали мне, что Вилли Прайс был у него всего лишь мелким служащим – этаким программистом на побегушках. Тогда что заставило богача босса в ту же ночь мчаться к новоиспеченной вдове?

Солнце забралось уже достаточно высоко по своей лестнице успеха, именуемой небосводом. Френки расстегнула плащ.

– Мы можем расспросить о Данбаре у нашего брокера, – сказала она, откинув назад волосы.

Брокерская контора, в которой мы ежедневно рисковали своими грязными деньгами, была расположена в противоположной части города, и я успел по дороге позвонить нескольким оперативникам и поручить им пасти Эдгара Данбара. Конечно, Френки посмотрела на меня с осуждением. Ей хотелось сказать, что ведение слежки влетит нам в копеечку, а при отсутствии клиентов это означает чистый убыток, но она промолчала. Я оценил это и про себя решил, что на это Рождество подарю-таки ей бриллиантовое колье. Если опять не забуду.

– Не советую вам вкладывать деньги в Данбара, – авторитетно заявил брокер, высокий пожилой португалец с крупным носом.

– Нам казалось, что в последнее время его дела пошли успешно, – Френки слегка наклонилась к нему, задавая вопрос. Мне всегда хотелось знать, осознает ли она, что в такой позе ее высокая грудь выглядит очень эффектно вне зависимости от того, надето ли на ней платье с декольте или закрытая блузка. Однако я никогда не затрагиваю эту тему – ведь она может и перестать так делать.

– Вы правы, – брокер почесал нос, – но именно это и возбуждает недоверие. Видите ли, фирма Данбара никогда не выпускала особенно успешных продуктов. Их игрушки раскупались, верно, но этого едва хватало для того, чтобы держать лавочку на плаву. В прошлом году его положение неожиданно стало стабильным. Либо это фикция, и Данбар усердно ремонтирует фасад при полностью прогнившем здании, либо какая-то крупная фирма делает вливания в его контору, а это значит, что дело пахнет поглощением. Какой бы из этих вариантов ни оказался верным, вкладывать деньги в Данбара крайне рискованно.

– Крупная фирма? – я тоже подался вперед, но по некоторым причинам это не выглядело так же эффектно, как и у Френки. – Какая именно?

Португалец поджал губы, что должно было выразить его незнание.

– Ходили некоторые слухи, Майкл, – сказал он. – Но все они ни на чем не основаны. Я бы советовал вам...

Поскольку я уже показал себя крайне непрактичным человеком, спустив деньги на оплату оперативников, я позволил Френки вести дальнейшую беседу с брокером, а сам стал размышлять: нужно ли съездить в контору Данбара и заняться вынюхиванием или лучше вернуться домой и завалиться спать? Усталость победила любопытство, и, выйдя из брокерской конторы, я поспешил обрадовать Френки.

Весь день Эдгар Данбар провел в своей конторе, и в этом не было ничего необычного. Жизнь не остановилась после смерти Вилли Прайса, и работа в офисе тоже нисколько не застопорилась. У меня уже начало складываться впечатление, что никому в этом городе не было дела до того, нажимает ли Вилли клавиши своего компьютера или угощает червей на городском кладбище.

Но я ошибался. В отчете оперативников было сказано, что в шестнадцать часов семнадцать минут Эдгар Данбар вышел из здания, в котором находился его офис, через черный ход. Потом он сел в подъехавшее такси и немного поколесил по окрестным кварталам, часто оглядываясь назад. Ему не удалось засечь моих оперативников, и они проследили за ним до долины. Выйдя из такси, Данбар прошел некоторое время пешком, потом зашел в многоэтажное здание, вышел с другой его стороны и взял второе такси. В этот момент мои люди чуть было не потеряли его, но я не даром выписывал им чеки. Теперь передо мной лежал адрес дома, куда зашел Данбар и где провел несколько часов, а также список фамилий людей, которые составили ему там компанию. Напротив каждого имени находилось название крупной фирмы. Всего их было одиннадцать, и все имели в городе штаб-квартиры или крупные филиалы.

– Возможно, Данбар решил продать свое дело, и теперь решает, кому, – сказала Френки.

– Нет, – я покачал головой. – Только три из этих компаний занимаются компьютерами. Кроме того, подобные дела так не делаются.

Она села напротив меня и потянулась за бутербродом. Я собирался развить свою мысль, но в это время раздался звонок. Если и был нас свете человек, которого я хотел видеть меньше всего – так это Гарри. Но это был именно он.

– Не приглашаю тебя к столу, приятель, – мило улыбаясь, сказал я. – А то ты еще подумаешь, что мы рады тебя видеть.

– Когда-нибудь я попрошу, чтобы меня перевели из Вашингтона сюда, – произнес Гарри и взял с тарелки бутерброд. Садиться он, правда, не стал. – И тогда я займусь вами вплотную. Какого черта вы лезете в дело Прайса?

Я поднял одну бровь.

– Не прикидывайся, Майкл, – струйка жира потекла по его подбородку, и он подхватил ее пальцем. – Ты потащился к жене убитого. Ты повесил ребят на хвост Данбару. И если окажется, что у тебя все-таки есть клиент, то я достану из шкафа свою форменную фуражку и прилюдно съем ее.

– Вряд ли ты почувствуешь разницу, – задумчиво сказал я. – Разве ты не потерял свои вкусовые рецепторы еще курсантом, когда тебя учили перегрызать проволочные заграждения?

Френки не вступала в разговор, поскольку по части мелкого хамства из нас двоих пальма первенства принадлежит мне. Но по ее смеющимся глазам я понял, что сегодня я герой.

– Майкл, – Гарри икнул, – ты можешь зашибать большие деньги, когда тебе платят за твою работу. Так не долби гранит бесплатно.

Зазвенел телефон, я встал и взял трубку.

– Это Берт, Берт Лаббок, – голос на другом конце кабеля звучал нехорошо. – Вы должны срочно приехать ко мне. Я расскажу вам о смерти Вилли. Приезжайте.

Пока он называл адрес, я скептически смотрел на Гарри. Неужели он придумал этот дешевый фокус, чтобы поскорее закрыть дело?

– Эй, вы меня слышите? – требовательно закричала трубка. – Ответьте мне. Вы должны немедленно приехать.

– Кто это? – Гарри подскочил ко мне.

– Я не один и не могу разговаривать, – сказал я Берту. – Я сделаю то, о чем вы меня просите, как только отделаюсь от...

– Дай мне трубку, – Гарри потянулся ко мне, размахивая рукой. Я осторожно толкнул его в грудь, он пошатнулся и упал на стол.

– У вас копы? – голос Берта за это время не стал приятнее.

– Почти, – я секунду поколебался, но потом решил сказать правду. Если Берту на самом деле есть что сказать, он должен был предвидеть появление Гарри. – Это один хмырь из военного ведомства.

Гарри успел подняться. По его поведению было непохоже, что звонок Берта инсценировал он, и это нравилось мне еще меньше.

– Военный? – Берт был озадачен. – Ладно, путь тоже приходит, только побыстрее. Это

очень важно, вы поняли?

Я бросил взгляд на Гарри. Мне показалось, что он был чем-то расстроен. Короткое дуло пистолета, зажатого в руке Френки, упиралось ему в грудь. Я записал адрес и положил телефон на шкафчик.

– Знаю, о чем ты сейчас думаешь, Гарри, – сочувственно сказал я, возвращая стол в первоначальное положение. – Выстрелила бы она или нет. Скажу сразу – да.

Он рванулся было вперед, но его ноги не сделали ни шага. Мне не было видно глаз Френки, но я знал, что в такие минуты их выражение может остановить кого угодно.

– Ладно, Гарри, ты прощен, – сказал я. – Можешь и дальше приходить играть в нашу песочницу. А сейчас ты приглашен на вечеринку. Если обещаешь хорошо себя вести...

Берт Лаббок жил в дешевом многоквартирном доме в западной части города. К тому времени, когда мы втроем втиснулись в скрипящий и пошатывающийся лифт, Гарри успел немного успокоиться и ограничился тем, что бросал на нас злобные взгляды. На этот раз он взял с собой своего телохранителя, но, поскольку места в лифте больше не нашлось, тот потопал по пожарной лестнице. Этих военных сложно поставить в тупик.

На мой звонок никто не открыл. Я положил ладонь на ручку и повертел. Дверь была не заперта. По лицу Гарри было видно, что он предпочел бы подождать своего помощника, но когда мы с Френки вошли, он потопал за нами.

– Мистер Лаббок! – громко крикнул я. – Мы пришли.

Гарри недовольно посмотрел на меня, но я так и не понял, что на этот раз его не устроило.

– Идите сюда, – голос Берта раздался откуда-то сбоку от меня. – Я в ванной.

– Хочешь принять вместе с ним душ, Майкл? – едко спросил Гарри.

Я мог бы ответить ему чем-нибудь не менее ядовитым, но не смог придумать сразу. Дверь в ванную комнату была узкой и обшарпанной. Единственным предметом, за которой в этой квартире хоть как-то следили, был компьютер, стоявший на большом столе в центре комнаты.

Сначала я ничего не увидел. Мне потребовалось сделать несколько шагов, чтобы Берт Лаббок попал в поле моего зрения. К этому времени Френки успела поровняться со мной, а Гарри дышал ей в спину.

Берт стоял в ванне, голый по пояс. Она до краев была наполнена водой. Проводка в стене справа была неаккуратно вскрыта, и Берт держал в руках отведенный от нее провод. Рядом с ним стоял лейтенант Фенс, на его лбу блестели капельки пота.

– Привет, – сказал я.

Гарри сделал было шаг к двери, но резкий голос Берта остановил его.

– Никто не должен выходить из этой комнаты, – сказал он. – Иначе я сделаю это.

– Стой на месте, придурок, – рявкнул Фенс. – Я не хочу, чтобы кто-нибудь пострадал. Мистер Лаббок, – обратился он к стоявшему по лодыжки в воде программисту, – ваши требования были выполнены. Теперь осторожно передайте мне провод, и все будет хорошо.

– Нет, – на носу у Берта больше не было очков, и от этого он выглядел по-детски беззащитным. – Я еще не сделал главного.

– Давно развлекаетесь здесь, лейтенант? – осведомился я.

– Заткнись и не мешай, – огрызнулся тот. – Мистер Лаббок. Мы все пришли, как вы и просили. Явился даже тот тип, которого вы не звали. Теперь вы можете отдать мне провод.

– Нет, – Берт переступил с ноги на ноги, ему было холодно. – Я должен сказать.

– Что здесь происходит? – спросил Гарри, и тут же получил рекомендацию заткнуться.

– Мы слушаем вас, мистер Лаббок, – Фенс выставил руки ладонями вперед. – Только поднимите, пожалуйста, провод повыше.

Мне было жаль Фенса. Он простоял в этой комнате гораздо дольше нас, и именно он, как полицейский, отвечал за возможную развязку. Кроме того, мы трое знали, что где-то по пожарной лестнице к нам топает подмога, а Фенс – нет.

Берт слегка взмахнул в воздухе проводом:

– Я всю жизнь имел дело с электричеством. Забавно будет умереть от него.

– Мистер Лаббок, – пожурил его Фенс. Для человека, привыкшего кричать, это было нелегко. Будь в руках Берта пистолет или стой он на крыше небоскреба, лейтенант давно бы уже бросился на него. Но перспектива попасть в электрическую баню останавливала смелого полицейского.

– Я знаю, – кивнул ему Берт. – Я скажу. Это я убил Вилли Прайса.

Теперь главным вопросом было количество мозгов в голове помощника Гарри. Сообразит ли он, что надо делать? Учитывая ситуацию, я мог смело ставить на отрицательный ответ.

– Я давно люблю Робин, – Берт виновато пожал плечами, и провод качнулся в опасной близости от кромки воды. – Но Вилли был более красив, чем я. Более импозантен. Женщинам он нравился. Она никогда бы не ушла от него ко мне.

Я прислонился к холодной стенке ванной и ждал. Прямо над моей головой висел рожок душа. В ванной прежде стояли еще какие-то вещи, возможно, ширма, но Берт вынес их перед нашим приходом, чтобы освободить место.

– Вчера я позвонил ему, – продолжал Берт. – Он за мной заехал. Мы немного покатались, а потом я его сбил.

Где-то далеко, на другом конце мира, скрипнула дверь. Человек Гарри вошел в квартиру.

– Все получилось плохо, – досадливо пояснил Лаббок. – Он не умер сразу. А тут подъехали эти полицейские. Он мог сказать им. Но я все исправил.

Он смотрел на нас с гордостью.

– Никому не двигаться!

Человек Гарри влетел в комнату, тыча впереди себя пистолетом. Возможно, ему бы удалось сделать это с достоинством, если бы ванная не была набита битком. Я почувствовал сильный толчок в плечо и краем глаза заметил, как Гарри падает прямо на Фенса.

Но я смотрел не на них.

Берт Лаббок печально посмотрел на оголенный кончик провода, который держал в руках. Вот видишь, приятель, они так и не захотели дослушать, читалось в его глазах.

А потом он разжал руку.

Если лейтенант Фенс умеет молиться, то весь следующий год он проведет именно за этим занятием. Сбитый с ног военным, он падал прямо в наполненную водой ванну, и только дикое желание жить заставило его в последний момент удержаться на ногах.

Берт Лаббок затрясся, как в приступе неудержимого смеха. Не знаю, возможно, он и в самом деле смеялся в этот момент. Потом он упал набок и медленно соскользнул по стене.

В первый раз в жизни я видел, как человек варится живьем.

Френки стояла, прислонившись к стене рядом со мной. Фенс сделал шаг назад и наступил на Гарри. Второй военный бестолково вертел головой, но так и не увидел знамени своего полка.

Ванная медленно наполнялась запахом вареного мяса.

А потом была еще одна бессонная ночь, вопросы, уточнения и еще вопросы. Фенс куда-то исчез, хотя это было его дело – наверно, напивался в ближайшем баре, рассматривая кончики своих пальцев, которые чуть было не окунулись в смертоносную жидкость. Зато Гарри и его помощнику досталось сполна. Если полицейские и терзают кого-то с большим удовольствием, чем попавших в их руки военных, то только федералов.

Я тоже не сидел сложа руки. В ту ночь я узнал много интересного.

Пять человек из знакомых Лаббока показали, что тот был без ума от Робин. Еще семеро не отрицали такой возможности. Пожилая соседка сообщила, что он был чокнутым, и в местном участке разыскали две ее жалобы. Полицейские копали усерднее кладбищенских могильщиков, и дело было почти закрыто.

– Теперь я долго не смогу есть вареные сосиски, – сказала Френки, когда я открывал перед ней дверцу машины. – Но, надеюсь, теперь ты удовлетворен?

Звезды перемигивались на темном небе, собирался дождь.

– Берт Лаббок был убит, – сказал я. – Прямо на наших глазах. Ты помнишь о человеке по прозвищу E++? Я позвонил ему до того, как началась эта полицейская круговерть, и попросил немного поковыряться в игрушках, которые выпускал Данбар. Программирование для него – лишь хобби. Вне Сети он доктор Элкхарт, практикующий психоаналитик и профессор психологии университета Лос-Анджелеса.

– Ты никогда не показывал мне свою красавицу, – протараторил Элкхарт, вяло пожав мне руку. – Не давайте ему себя прятать, милашка.

– Ближе к делу, Лон, – я отодвинул клавиатуру в сторону и сел на краешек стола. – Что-нибудь нашел?

Он протянул мне мятую бумажку, на которой прямыми буквами было выведено несколько слов. Я бегло просмотрел ее и передал Френки.

– Это же список тех компаний, люди из которых встречались с Данбаром. Что это значит, Майкл?

– Восемь из одиннадцати, если быть точным. Но ведь ты вскрыл еще не все игрушки, Лон?

— Помилуй, Майкл, у меня было так мало времени. Но не даром многие знают меня как Е++, — Элкхарт почесал свою жидкую бороденку и обратился к Френки.

— Знаете ли вы, что такое бэкграунд? Если понимать это слово широко, то оно охватывает все части игрушки, не участвующие непосредственно в игровом процессе. То, что создает атмосферу и остается на заднем плане, — ему показалось, что он удачно сострил, и он засмеялся. — Декорации, на фоне которых развиваются события, музыка и даже предыстория — все это можно назвать бэкграундом игры.

Обращаясь к Френки, мужчины всегда становятся словоохотливыми.

— А теперь вспомните опыты с двадцать пятым кадром, — продолжал Элкхарт. — Этот случай массового внушения широко известен. Как вы знаете, вскоре это было запрещено. Но любой психолог скажет вам, что двадцать пятый кадр — всего лишь примитивнейший способ воздействия на подсознание человека. Приказ может быть заложен в мелодию, подбор звуков, цветовую гамму. Этот механизм гораздо сложнее, но действует много эффективнее.

— И игрушки Данбара?..

— Конечно. Майкл сказал мне, что они расходились довольно неплохо, но недостаточно для получения стабильной прибыли. Доход от продаж не покрывает производственных расходов — это классическая ситуация в сфере периодической печати. Простейшее средство в таком случае — реклама.

— Игры Эдгара Данбара обращаются к подсознанию людей, — сказал я. — И внушают им, что необходимо покупать определенные товары, пользоваться услугами таких-то фирм. Благодаря этим доходам его дела пошли в гору.

— Сейчас я пишу небольшую программку-крекер, — сказал Элкхарт. — Приписанная к любой из таких игр, она сделает скрытую рекламу явной. Уверяю вас, это будет круто. Мне только нужно оптимизировать это приложение...

Когда мы спускались к машине, Френки размышляла:

— Сейчас мне сложно сказать, можно ли, исходя из законов штата, назвать преступлением то, чем занимался Данбар. Но это не может служить уликой в деле об убийстве, Майкл.

— Убийства начались позже, — сказал я. — Когда об этом узнали те, кто знал лучшее применение подсознательному внушению. Вилли Прайс занимался тем, что вставлял в игры скрытую рекламу. Наверное, он не согласился работать на новых хозяев. Кто знает, что они собираются пропагандировать. Судя по тому, что его убили, он им угрожал. Но произошла неувязка, и они не смогли выдать смерть Прайса за случайный наезд. Тогда им понадобился козел отпущения... Берт Лаббок был слабым человеком, он легко поддавался внушению. Однако программирование человека подобно компьютерному — здесь тоже могут быть свои баги. Не думаю, что люди, убившие Вилли Прайса, питали опасения на наш счет. Но Лаббоку было приказано покончить с собой в присутствии тех, кто расследует убийство, поэтому он вызвал нас и Гарри.

Зазвонил телефон, я поднял трубку. Это был Данбар.

— Я разыскиваю вас весь вечер, — хрипел он. — Я знаю, что вы берете большие деньги за то, что улаживаете неприятности. Я хорошо вам заплачу. Избавьте меня от этой женщины. Она только что звонила мне. Грозит, что расскажет все газетчикам. Это будет ужасно. Они же убьют нас всех. Сделайте с ней что-нибудь — заплатите, напугайте, да что угодно... Я все оплачу. Я...

— Она ему звонила, — я повесил трубку, не дослушав до конца.

— Они уже убили двоих, — сказала Френки.

Я уже заводил мотор.

В доме Вилли Прайса не горело ни одно окно. Я осторожно подошел к двери и вынул пистолет из наплечной кобуры.

— Робин, — позвал я, — ты дома?

Я толкнул дверь, она открылась.

— Робин? — снова позвал я.

Наверное, я устал за эти две ночи. Или он просто был быстрее меня. Я почувствовал острую боль в руке прежде, чем увидел, как он движется. Мои пальцы разжались, пистолет упал на пол.

Не знаю, собирался ли он убить меня. Мне даже не было видно, есть ли в его руках оружие. Я выбросил вверх левую руку, парировал его следующий удар и замахнулся правой, целя ему в висок. Он резко ударил меня в живот, я отлетел к стене. Это было больно. Моя спина врезалась во что-то твердое и у меня мелькнул мысль, что это была бы подходящая ночь, чтобы сломать себе позвоночник.

Я попытался встать, но острая боль в спине не позволила мне сделать это с присущим мне изяществом. Его рука скользнула под куртку, и я приготовился нырнуть ему под ноги, как только он достанет пушку.

Но он не успел. Его кисть все еще нашаривала рукоятку пистолета, когда Френки ударила его. Он каркнул, как это делают вороны, и стал медленно сгибаться пополам. На фоне освещенного окна мне был хорошо виден его открытый рот и вскинутые в тщетной попытке найти опору руки.

Скрючившись, он сделал несколько шагов вперед и ухватился за перевернутый столик. Я двинулся к нему, боль резко отдалась в спине.

Ему тоже было несладко. Он все еще не мог выпрямиться, но его правая рука вновь медленно потянулась за оружием. Френки слегка откинула корпус назад, подняла правую ногу и с силой пнула его в спину.

Перевернутый столик находился прямо под ним. Заостренная ножка вошла в его рот и плавно пробила шею. Он попытался что-то сказать, но деревянное острие пригвоздило слова к его гортани. Я был уже достаточно близко от него, чтобы увидеть кровь, темным потоком хлынувшую из его губ.

Мы нашли Робин Прайс в дальней комнате. Она была жива. Это был неплохой момент, чтобы утешить вдовицу и подставить ей крепкое плечо, но, во-первых, глупо размениваться по пустякам, когда рядом с тобой работает девушка с убийственными ножками, а во-вторых, у меня было еще одно дело к Робин, и мне хотелось покончить с ним до прихода полиции.

— Мы сказали Эдгару Данбару, что вы намереваетесь *добиться справедливости*, — сказал я, когда она немного успокоилась. — Вы все еще этого хотите?

Она не знала, что мне ответить, и я продолжал:

— Человек, который убил вашего мужа, мертв, — я старался, чтобы мой голос звучал веско, но это было сложно, так как спина все еще сильно болела. — И в этом смысле Вилли Прайс отомщен. Но есть и другая сторона. Люди, которые замыслили и спланировали его смерть, все еще на свободе, и полиция никогда не доберется до них.

Она хотела что-то сказать, но я не дал ей такой возможности.

— В этой ситуации у вас есть два выхода. Первый — оставить все как есть и сообщить Данбару, что вы удовлетворены. Убийца мертв. Они не станут предпринимать попыток разделаться с вами только потому, что вам что-то известно. Слишком много людей посвящены в это дело, и все они будут молчать из чувства самосохранения. Но у вас есть и второй путь — продолжать бороться. Я помогу вам в меру своих сил. Возможно даже, вам удастся привлечь к суду тех, кто заказал убийство вашего мужа. Но кем бы они ни были, это не просто группа людей. Это представители крупной организации. Я не знаю, какой именно — мафии, какого-нибудь политического движения, ЦРУ, Пентагона, секретной службы, возможно, они напрямую связаны с американским правительством. Вряд ли вы сможете достать хоть одного из них. А если вам это удастся — вас убьют те, кто займет его место. Подобная борьба за справедливость делает человеку честь, но она же делает его трупом. Выбор за вами, Робин.

— Я ничего не буду делать, — сказала она. — Я просто уеду отсюда.

— Ее родители живут в Канзасе, — пояснил я Френки, когда мы снова сидели в машине, ожидая прибытия полицейских.

— Ты ведь узнал его, правда? — спросила она.

— Конечно. При виде тебя мужчины всегда разевают рот, но я в первый раз вижу, чтобы настолько. И все же я узнал его.

— И что?

Я откинул голову назад и посмотрел на небо. Дождь так и не пошел, хотя облаков уже собралось достаточно.

— Когда я перечислял Робин все те организации, которые могли стоять за смертью ее мужа, я не назвал и половины, — сказал я. — Теперь мы знаем, какая из них. Но что это меняет? Ведь в принципе на это была способна любая. Стоит ли рисковать жизнями людей, чтобы пытаться поколебать основы нашего общества?

— Согласен тоже оставить все, как есть?

— Да. Пусть эти люди остаются на бэкграунде и создают атмосферу. В сущности, они и есть бэкграунд нашего мира. Но мы ведь с тобой не собираемся строить новый, прекрасный мир?

По крайней мере, я не собирался. Темно-прозрачные облака закрывали наклоненную улыбку месяца и медленно уползали прочь.

■

# INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



**INTERNET VIDEO GAMES TOP 100**

**Edition 139**
**23 ноября 1998**
www.worldcharts.com




### ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {P} Sony PlayStation
- {S} Sega Saturn
- {N} Nintendo 64

### ЖАНРЫ ИГР

- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame

| TW | LW | NW | Title | Developer/Publisher | Cat | HI | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 11 | Metal Gear Solid {P}{!} | Konami | AC | 1 | [1876] |
| 2 | 2 | 44 | Gran Turismo {P} | Sony | RA | 1 | [1716] |
| 3 | 4^ | 5 | Duke Nukem (Time To Kill) {P} | n-Space/GT | SH | 3 | [1911] |
| 4 | 3 | 30 | Parasite Eve {P} | Square/Electronic Arts | RP | 3 | [1788] |
| 5 | 5 | 43 | Resident Evil 2 {P}{!} | Capcom | AD | 2 | [1718] |
| 6 | 7^ | 65 | Goldeneye 007 {N} | Rare/Nintendo | AC | 2 | [1594] |
| 7 | 8^ | 35 | Banjo Kazooie {N} | Rare/Nintendo | PL | 2 | [1566] |
| 8 | 13^ | 8 | Future Cop L.A.P.D. 2100 {P} | Electronic Arts | SH | 8 | [1888] |
| 9 | 14^ | 40 | Grand Theft Auto {P}{!} | DMA/BMG | RA | 7 | [1731] |
| 10 | 6 | 97 | Final Fantasy 7 {P} | Square | RP | 1 | [1175] |
| 11 | 11 | 28 | Panzer Dragoon Saga {S}{!} | Sega | RP | 4 | [1798] |
| 12 | 10 | 7 | Wild 9 {P}{!} | Shiny/Interplay | PL | 10 | [1898] |
| 13 | 12 | 29 | Tenchu {P} | Acquire/Activision | AC | 9 | [1792] |
| 14 | 9 | 33 | Tekken 3 {P}{!} | Namco | FI | 1 | [1770] |
| 15 | 15 | 31 | Vampire Savior {S}{!} | Capcom | FI | 5 | [1783] |
| 16 | 17^ | 36 | Xenogears {P} | Square | RP | 16 | [1743] |
| 17 | 18^ | 17 | Tales of Destiny {P} | Namco | RP | 7 | [1745] |
| 18 | 38* | 8 | Kagero (Deception 2) {P} | Tecmo | ST | 18 | [1893] |
| 19 | 20^ | 14 | F-Zero X {N} | Nintendo | RA | 18 | [1861] |
| 20 | 16 | 52 | Tomb Raider 2 {P}{!} | Eidos | AC/AD | 4 | [1674] |
| 21 | 27^ | 2 | Actua Tennis {P} | Gremlin | SP | 21 | [1929] |
| 22 | 28^ | 2 | Moto Racer 2 {P}{!} | Electronic Arts | RA | 22 | [1886] |
| 23 | 26^ | 26 | Bust-a-Move 3 {S} | Taito/Natsume | ST | 10 | [1786] |
| 24 | 21 | 10 | Spyro the Dragon {P}{!} | Insomniac/Sony | PL | 17 | [1881] |
| 25 | 63* | 3 | Small Soldiers {P} | Dreamworks/Electronic Arts | AC | 25 | [1935] |
| 26 | 24 | 27 | Breath of Fire 3 {P} | Capcom | RP | 8 | [1799] |
| 27 | 37* | 3 | WCW/NWO Revenge {N} | Asmik/THQ | SP | 27 | [1930] |
| 28 | 25 | 59 | Formula 1 (Championship Edition) {P}{!} | Psygnosis | RA | 11 | [1633] |
| 29 | 19 | 38 | Shining Force 3 {S} | Sonic Team/Sega | RP | 11 | [1739] |
| 30 | 40* | 2 | NBA Live 99 {P} | EA Sports | SP | 30 | [1936] |
| 31 | 39^ | 17 | WWF Warzone {P}{!} | Iguana/Accaim | SP | 21 | [1847] |
| 32 | 22 | 30 | Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!} | Electronic Arts | RA | 10 | [1765] |
| 33 | 30 | 31 | 1080' Snowboarding {N} | Nintendo | SP | 11 | [1760] |
| 34 | 31 | 59 | Castlevania (Symphony of the Night) {P} | Konami | AC | 6 | [1628] |
| 35 | 29 | 23 | Quest 64 {N}{!} | Imagineer/THQ | RP | 16 | [1817] |
| 36 | 23 | 7 | ReBoot (Countdown to Chaos) {P}{!} | Electronic Arts | SH | 9 | [1752] |
| 37 | 45^ | 6 | Mega Man Legends {P} | Capcom | AD | 37 | [1820] |
| 38 | 35 | 26 | Elemental Gearbolt {P} | Aifa/Working Designs | SH | 26 | [1722] |
| 39 | 32 | 9 | Devil Dice {P} | Sony/THQ | PU | 32 | [1846] |
| 40 | 43^ | 11 | WWF Warzone {N} | Iguana/Acclaim | SP | 40 | [1865] |
| 41 | 36 | 3 | MediEvil {P}{!} | Millennium/Sony | AD | 30 | [1923] |
| 42 | 33 | 16 | Phantasy Star Collection {S} | Sega | RP | 7 | [1851] |
| 43 | 34 | 7 | NHL 99 {P} | EA Sports | SP | 12 | [1899] |
| 44 | 53^ | 2 | NBA Live 99 {N} | EA Sports | SP | 44 | [1940] |
| 45 | -* | 1 | ESPN Pro Boarder {P} | EA Sports | SP | 45 | [1949] |
| 46 | 57^ | 7 | Nascar 99 {P} | Stormfront/EA Sports | RA | 40 | [1884] |
| 47 | 59^ | 45 | Bomberman 64 {N} | Hudson/Nintendo | AC/PU | 30 | [1688] |
| 48 | 51^ | 17 | Grandia {S} | GameArts/Sega | RP | 26 | [1738] |
| 49 | 41 | 5 | NHL 99 {N} | EA Sports | SP | 26 | [1916] |
| 50 | 49 | 23 | Diablo {P} | Climax/Electronic Arts | AC/RP | 49 | [1767] |
| 51 | 47 | 30 | Motorhead {P}{!} | Digital Illusions/Gremlin/Fox | RA | 23 | [1789] |
| 52 | 65^ | 11 | Rival Schools (United By Fate) {P} | Capcom | FI | 25 | [1856] |
| 53 | 48 | 22 | Wetrix {N} | Zed Two/Ocean | PU | 23 | [1819] |
| 54 | 42 | 31 | Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S} | Red/Sega | AD/RP | 2 | [1779] |
| 55 | 66^ | 42 | Alundra {P}{!} | Working Designs | AC/AD | 9 | [1710] |
| 56 | 50 | 68 | Langrisser 4 {S} | NCS/Masaya | ST | 20 | [1582] |
| 57 | 55 | 21 | Vigilante 8 {P} | Luxofiux/Activision | SH | 29 | [1815] |
| 58 | 60^ | 24 | World Cup 98 {N}{!} | EA Sports | SP | 15 | [1804] |
| 59 | 82* | 2 | Crash Bandicoot 3 (Warped!) {P}{!} | Naughty Dog/Sony | PL | 59 | [1938] |
| 60 | 58 | 20 | Bushido Blade 2 {P} | Light Weight/Square | FI | 54 | [1761] |
| 61 | 54 | 121 | Mario 64 {N} | Nintendo | PL | 1 | [1224] |
| 62 | 52 | 57 | Super Robot War F {P}{S} | Banpresto | ST | 30 | [1552] |
| 63 | 56 | 48 | Dracula-X (Night Symphony) {P} | Konami | PL | 29 | [1487] |
| 64 | 80^ | 9 | Timeshock Pinball {P} | Empire | AR | 50 | [1870] |
| 65 | 97* | 3 | Colony Wars (Vengeance) {P} | Psygnosis | SH | 65 | [1901] |
| 66 | 44 | 5 | C (The Contra Adventure) {P} | Appaloosa/Konami | SH | 24 | [1887] |
| 67 | 72^ | 124 | Nights (Into Dreams) {S} | Sonic Team/Sega | PL | 1 | [1228] |
| 68 | 76^ | 36 | Einhander {P}{!} | Square | SH | 22 | [1740] |
| 69 | 71^ | 9 | Colin McRae Rally {P} | Codemasters | RA | 40 | [1875] |
| 70 | 86^ | 26 | G Darius {P} | Taito/THQ | SH | 68 | [1785] |
| 71 | 73^ | 12 | Dracula-X {S} | KCET/Konami | PL | 40 | [1868] |
| 72 | 46 | 25 | House of the Dead {S} | Tantalus/Sega | AD/SH | 37 | [1787] |
| 73 | 81^ | 2 | Body Harvest {N} | DMA/Midway | SH | 73 | [1928] |
| 74 | 77^ | 78 | Persona (Revelations) {P} | Atlus | RP | 20 | [1382] |
| 75 | 93^ | 73 | Final Fantasy Tactics {P} | Square | RP/ST | 4 | [1555] |
| 76 | 85^ | 20 | Tactics Ogre {P}{S} | Artdink/Quest/Atlus | ST | 58 | [1386] |
| 77 | -* | 1 | Brigandine {P} | Atlus | ST | 77 | [1948] |
| 78 | 78 | 10 | Soukaigi {P} | Yuke's/Square | AC/RP | 22 | [1812] |
| 79 | 68 | 5 | The Unholy War {P}{!} | Crystal Dynamics/Eidos | ST | 60 | [1895] |
| 80 | 64 | 17 | Mission: Impossible {N}{!} | Infogrames/Ocean | AC/AD | 14 | [1840] |
| 81 | -^ | 21 | Duke Nukem (Total Meltdown) {P} | Eurocom/GT | SH | 51 | [1687] |
| 82 | -^ | 1 | Brave Fencer Musashi {P} | Square | AD | 82 | [1943] |
| 83 | -^ | 5 | Star Ocean (The Second Story) {P} | Enix | RP | 76 | [1890] |
| 84 | 74 | 65 | Sakura Wars/Sakura Taisen {S} | Red/Sega | AD/RP | 2 | [1595] |
| 85 | 62 | 107 | Suikoden/Genso Suikoden {P} | Taito/Konami | RP | 7 | [1181] |
| 86 | 70 | 13 | Granstream Saga {P}{!} | Shade/T-HQ | RP | 42 | [1835] |
| 87 | -^ | 1 | X Games Pro Boarder {P} | Radical | SP | 87 | [1921] |
| 88 | 61 | 44 | Ghost In the Shell {P}{!} | Exact/THQ | SH | 27 | [1689] |
| 89 | 83 | 65 | Tokimeki Memorial {P} | Konami | T | 18 | [1596] |
| 90 | -^ | 4 | Bust-a-Move 2 {N} | Taito/Acclaim | ST | 90 | [1803] |
| 91 | 67 | 3 | Shining Force 3 (Part 3) {S} | Camelot/Sega | RP | 42 | [1924] |
| 92 | -^ | 8 | Thunderforce 5 {P} | Technosoft/Working Designs | SH | 20 | [1878] |
| 93 | 69 | 3 | Lemmings {P} | Psygnosis | AC | 43 | [1927] |
| 94 | -^ | 1 | Madden NFL 99 {P} | Tiburon/EA Sports | SP | 94 | [1871] |
| 95 | 96^ | 18 | Mortal Kombat 4 {P}{!} | Eurocom/Midway | FI | 53 | [1829] |
| 96 | 90 | 37 | WCW Vs. NWO (World Tour) {N} | Asmik/THQ | FI | 19 | [1697] |
| 97 | 88 | 3 | Armored Core (Project Phantasma) {P} | From/Ascii | SH | 88 | [1892] |
| 98 | 92 | 4 | Three Lions {P} | Z-Axis/Take 2 | SP | 92 | [1867] |
| 99 | -^ | 1 | Ninja (Shadow of Darkness) {P}{!} | Core Design/Eidos | AC | 99 | [1919] |
| 100 | 75 | 4 | Destrega {P} | Omega Force/Koei | SI | 25 | [1913] |

# INTERNET PC GAMES TOP 100

| TW | LW | NW | Title | Developer/Publisher | Cat | HI | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 33 | Starcraft {!} | Blizzard | WG | 1 | [2677] |
| 2 | 2 | 30 | Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!} | 3DO | RP | 2 | [2696] |
| 3 | 3 | 26 | Unreal {!} | Digital Extremes/Epic/GT | SH | 2 | [2753] |
| 4 | 9* | 3 | Fallout 2 {!} | Black Isle/Interplay | RP | 4 | [2995] |
| 5 | 4 | 8 | Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!} | Electronic Arts | RA | 4 | [2924] |
| 6 | 5 | 7 | Caesar 3 (Build a Better Rome) {!} | Sierra | ST | 5 | [2936] |
| 7 | 8^ | 49 | Quake 2/Add-on {!} | Id/Activision | SH | 1 | [2529] |
| 8 | 6 | 60 | Total Annihilation | Cavedog/GT | WG | 1 | [2402] |
| 9 | 7 | 57 | Age of Empires {!} | Ensemble/Microsoft | ST | 3 | [2424] |
| 10 | 10 | 58 | Fallout | Interplay | RP | 4 | [2417] |
| 11 | 12^ | 21 | Final Fantasy 7 {!} | SquareSoft/Eidos | RP | 7 | [2811] |
| 12 | 11 | 13 | Rainbow Six | Red Storm | AC/ST | 7 | [2883] |
| 13 | 13 | 13 | Warlords 3 (Darklords Rising) | SSG/Red Orb | WG | 10 | [2882] |
| 14 | 14 | 53 | The Curse of Monkey Island {!} | LucasArts | AD | 6 | [2468] |
| 15 | 36* | 2 | Railroad Tycoon 2 {!} | PopTop/G.O.D. | ST | 15 | [3008] |
| 16 | 15 | 30 | Rage of Mages/Allods | Nival/Monolith | RP | 9 | [2716] |
| 17 | 16 | 21 | Commandos (Behind Enemy Lines) | Eidos | WG | 7 | [2810] |
| 18 | 18 | 105 | Heroes of Might & Magic 2/add-on | New World/3DO | ST | 2 | [2091] |
| 19 | 24^ | 5 | Shogo (Mobile Armor Division) | Monolith | AC | 19 | [2966] |
| 20 | 20 | 8 | NHL 99 | EA Sports | SP | 20 | [2925] |
| 21 | 17 | 54 | Grand Theft Auto | DMA/BMG/Asc | RA | 7 | [2444] |
| 22 | 21 | 23 | Descent (Freespace - The Great War) | Interplay | SH | 9 | [2782] |
| 23 | 23 | 98 | Diablo | Blizzard | RP | 1 | [2154] |
| 24 | 19 | 36 | Battlezone | Activision | WG | 4 | [2642] |
| 25 | 22 | 69 | X-Com 3 (Apocalypse) {!} | Mythos/MicroProse | ST | 4 | [2351] |
| 26 | 25 | 11 | Dune 2000 {!} | Westwood/Virgin | WG | 19 | [2902] |
| 27 | 29^ | 58 | Imperialism | Frog City/SSI/Mindscape | ST | 17 | [2418] |
| 28 | 33^ | 61 | Dark Reign (The Future of War) | Auran/Activision | WG | 10 | [2397] |
| 29 | 31^ | 26 | World Cup 98 | EA Sports | SP | 13 | [2756] |
| 30 | 26 | 73 | Dungeon Keeper | Bullfrog/Electronic Arts | ST | 1 | [2322] |
| 31 | 30 | 13 | Vangers (One for the Road) | Interactive Magic | RA | 30 | [2869] |
| 32 | 28 | 104 | Master of Orion 2 (Battle at Antares) | MicroProse | ST | 3 | [2095] |
| 33 | 76* | 2 | SiN | Ritual/Activision | SH | 33 | [3010] |
| 34 | 43^ | 4 | Grim Fandango {!} | LucasArts/Activision | AD | 34 | [2981] |
| 35 | 27 | 28 | Army Men | 3DO | AC/WG | 18 | [2730] |
| 36 | 35 | 52 | Blade Runner {!} | Westwood/Virgin | AD | 16 | [2479] |
| 37 | 40^ | 27 | Galactic Civilizations Gold | Stardock | ST | 30 | [2738] |
| 38 | 38 | 21 | Mech Commander | FASA/MicroProse | WG | 12 | [2809] |
| 39 | 37 | 142 | Civilization 2/Fantastic Worlds | MicroProse | ST | 1 | [1879] |
| 40 | 34 | 30 | TOCA (Touring Car Championship) | Codemasters/3DO | SI/SP | 28 | [2545] |
| 41 | 32 | 52 | Myth (The Fallen Lords) | Bungie/Eidos | ST | 14 | [2476] |
| 42 | 62* | 4 | Links LS 1999 | Access | SP | 42 | [2977] |
| 43 | 41 | 50 | Seven Kingdoms | Enlight/Interactive Magic | ST | 16 | [2511] |
| 44 | 51^ | 12 | Motocross Madness | Rainbow/Microsoft | RA | 44 | [2868] |
| 45 | 39 | 74 | Carmageddon | Stainless/SCI/Interplay | RA | 6 | [2310] |
| 46 | 44 | 72 | Links OS/2 {O} | Access/Stardock | SP | 25 | [2324] |
| 47 | 42 | 26 | Anno 1602 | Sunflowers | SI | 42 | [2715] |
| 48 | 52^ | 59 | Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!} | Westwood | RP | 20 | [2410] |
| 49 | 45 | 48 | Worms 2 | Team 17/MicroProse | AC/PU | 23 | [2530] |
| 50 | 49 | 45 | I-War/Independence War | Ocean | ST | 29 | [2552] |
| 51 | 47 | 55 | Riven (The Sequel To Myst) {!} | Cyan/Red Orb | AD | 18 | [2445] |
| 52 | 50 | 43 | Gag | Auric Vision | AD | 8 | [2557] |
| 53 | 58^ | 38 | Balls of Steel | Wildfire/Pinball Wizards | AR | 41 | [2625] |
| 54 | 74* | 2 | Colin McRae Rally | Codemasters | RA | 54 | [2989] |
| 55 | 61^ | 121 | Quake/add-on | Id/GT | SH | 1 | [1999] |
| 56 | 48 | 56 | Panzer General 2 | SSI/Mindscape | WG | 27 | [2426] |
| 57 | 57 | 89 | Magic/Add-ons (The Gathering) | MicroProse | ST | 9 | [2210] |
| 58 | 54 | 7 | Axis & Allies | Hasbro | WG | 54 | [2939] |
| 59 | 55 | 52 | Tomb Raider 2 | Eidos | AC/AD | 9 | [2474] |
| 60 | 46 | 104 | Command & Conquer/Add-on (Red Alert) | Westwood | WG | 1 | [2101] |
| 61 | 53 | 59 | Ultima Online {!} | Origin/Electronic Arts | RP | 19 | [2399] |
| 62 | 56 | 30 | Forsaken {!} | Probe/Acclaim | SH | 11 | [2719] |
| 63 | 100* | 2 | Klingon Honor Guard {!} | MicroProse | SH | 63 | [2967] |
| 64 | 72^ | 58 | Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!} | LucasArts | SH | 6 | [2413] |
| 65 | 81^ | 2 | Vegas Games 2000 | 3DO | ST | 65 | [2991] |
| 66 | 69^ | 57 | Gettysburg | Firaxis/Electronic Arts | ST | 15 | [2430] |
| 67 | 60 | 11 | Hexplore | Heliovisions/Infogrames | RP | 39 | [2901] |
| 68 | 80^ | 13 | The X-Files | Hyperbole/Fox | AD | 68 | [2808] |
| 69 | 92* | 2 | Knights and Merchants | JoyMania/Interactive Magic | ST | 69 | [2978] |
| 70 | 68 | 7 | People's General {!} | SSI/Mindscape | WG | 68 | [2916] |
| 71 | 70 | 34 | Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!} | LucasArts | ST | 11 | [2666] |
| 72 | 79^ | 2 | Lode Runner 2 | Presage/GT | PL | 72 | [2994] |
| 73 | 67 | 52 | Fifa (Road To World Cup 98) | EA Sports/Electronic Arts | SP | 7 | [2502] |
| 74 | 86^ | 2 | Delta Force | NovaLogic | SI | 74 | [2996] |
| 75 | 65 | 51 | F1 Racing Simulation | Ubi | RA | 28 | [2507] |
| 76 | 59 | 67 | Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!} | SSG/Red Orb | WG | 12 | [2359] |
| 77 | 63 | 113 | The Elder Scrolls (Daggerfall) | Bethesda/Virgin | RP | 6 | [2032] |
| 78 | 73 | 52 | Championship Manager 97/98 | Eidos | SP | 34 | [2475] |
| 79 | 66 | 156 | Stars! 2 | Star Crosses/Empire | ST | 11 | [1786] |
| 80 | 78 | 48 | Wing Commander (Prophecy) | Origin/Electronic Arts | AC/SI | 7 | [2533] |
| 81 | 71 | 18 | The Operational Art of War (Volume 1) | TalonSoft | WG | 67 | [2781] |
| 82 | 82 | 55 | Close Combat (A Bridge Too Far) | Atomic/Microsoft | WG | 33 | [2432] |
| 83 | 64 | 81 | X-Wing vs. Tie Fighter | Totally/LucasArts | AC/SI | 7 | [2258] |
| 84 | -^ | 1 | Carmageddon 2 (Carpocalypse Now) {!} | Stainless/SCi | RA | 84 | [3037] |
| 85 | 77 | 26 | Sanitarium | DreamForge/ASC | AD | 45 | [2758] |
| 86 | 75 | 33 | Warhammer (Dark Omen) | Electronic Arts | WG | 32 | [2670] |
| 87 | 88^ | 2 | Brunswick Circuit Pro Bowling | Adrenalin/THQ | SP | 87 | [2934] |
| 88 | 93^ | 60 | NHL 98 | EA Sports/Electronic Arts | SP | 17 | [2400] |
| 89 | 87 | 32 | Tex Murphy (Overseer) {!} | Access | AD | 46 | [2639] |
| 90 | 84 | 72 | Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!} | Activision | AD | 19 | [2327] |
| 91 | 83 | 5 | Seven Kingdoms (Ancient Adversaries) | Int. Magic | ST | 61 | [2972] |
| 92 | 90 | 2 | Vigilance | Postlinear/SegaSoft | ST | 90 | [2983] |
| 93 | 95^ | 8 | Creatures 2 | Cyberlife/Mindscape | ST | 70 | [2898] |
| 94 | 97^ | 133 | Duke Nukem 3D/add-ons | 3D Realms/GT | SH | 2 | [1923] |
| 95 | 99^ | 100 | Trials of Battle {O} | Shadowsoft/Stardock | SH | 10 | [2134] |
| 96 | 85 | 53 | Pax Imperia (Eminent Domain) {!} | Heliotrope/THQ | ST | 29 | [2454] |
| 97 | 91 | 97 | M.A.X. | Interplay | WG | 25 | [2152] |
| 98 | -^ | 1 | Chessmaster 6000 | Mindscape | ST | 98 | [3015] |
| 99 | -^ | 1 | Enemy Infestation | Clockworks/Ripcord | ST | 99 | [2990] |
| 100 | 94 | 58 | Incubation (Time Is Running Out) | Blue Byte | ST | 20 | [2415] |



INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 308
23 ноября 1998
www.worldcharts.com




### ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {O} игра только для операционной системы OS/2

### ЖАНРЫ ИГР

- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame



# СМЕЕМСЯ

**По материалам конференций ФИДО RU.ANEKDOT, RU.ANEKDOT.FILTERED, RU.ANEKDOT.THE.BEST, а также серверов www.anekdot.ru, www.haha.ru, anet.peterlink.ru**

Клиент:
– А куда в вашем факс-модеме совать листик?

***

Звонок в фирму:
– Сколько байтов в вашем компьютере?
– ??? Сколько надо, столько и будет!
– А сколько надо для мультивидео?

***

– Алло! Техотдел?! Я комп врубаю, а на экране ничего!!!
– Перезагрузи для начала.
– Как?
– Ctrl + Alt + Del.
– Не нажимаются!
– Тогда нажми Reset, потом перезвони.
Минут через десять:
– Алло! На экране все равно ничего нет!
– Reset нажал?
– Нажал!
– Ну и?..
– Что «и»?! Держу!!!

***

До чего Нортон доводит! Вот прикол был в школе.
Начался урок информатики, все заходят в класс. У одной девицы на экране только одно окно Нортона, ну, она чего-то там помутила, а потом подходит к учителю и спрашивает: «А как мне вернуться на панель???»

***

Из реальной жизни (техническая поддержка):
– Вы можете выслать копию дискеты из комплекта со сканером?
– Конечно!
Проходит пять минут, и из факса начинает ползти копия дискеты.

***

Звонит другой клиент и говорит:
– Программа доходит до места, где написано «Нажмите любую клавишу». Я нажимаю, и компьютер начинает перезагружаться...
Полчаса выясняем возможные причины, потом я невзначай спрашиваю:
– А какую кнопку вы нажимаете?
– Ну, там же написано «любую», вот я и нажимаю большую круглую на системном блоке...

***

Звонок в нашу службу тех. поддержки:
– У вас ничего не работает! Вы нам третий день не присылаете информацию, за которую мы вам заплатили огромные деньги! – И далее в таком же духе...
Полчаса разбирательства по телефону, советы нажать на ту или другую кнопку, выяснение проходимости канала и прочее. Наконец обессилевший программист спрашивает:
– Посмотрите, пожалуйста, у вас включен модем?
– Минутку, сейчас фонарик включу...
– Какой фонарик???
– Как какой? У нас третий день как свет отключили...

***

Доллар потрать сам, марку раздели с товарищем, рубль отдай врагу!

***

Идут два друга. Один говорит:
– Смотри, вон той девушке я, наверное, понравился.
– С чего ты взял?
– Она на меня посмотрела и улыбнулась.
– Ничего удивительного. Я, когда тебя в первый раз увидел, два часа ржал.

***

Мужик купался в море и нашел бутылку. Думает: «А что, если в ней джинн? Надо потереть, может, вылезет». Трет он бутылку час, трет два, три... Устал уже, и тут слышит голос из бутылки: «Пробку вынь!»

***

В Одессе останавливают машину два амбала:
– А ну, вылезай из ворованной машины!
Водитель:
– Да, какая же она ворованная! Она моя. Вот документы.
– Была твоя. А теперь – ворованная.

***

У мужика бессонница. Он ворочается с боку на бок, в голове роятся мысли:
– Интересно, есть Бог или нет? Или все-таки есть? Или все-таки нет?.. Или есть?
Голос сверху:
– Нет меня, нет! Спи!

***

Матроскин сидит на крыльце и читает в газете: «Над лесом был сбит «Боинг-747».
– Ну, Шарик! Ну, охотничек!

***

– Василий Иванович! Американцы на Луне высадились!
– Ишь, куда мы их загнали!

***

– Василий Иванович, танки в огороде!
– Гони их, Петька, самим жрать нечего...

***

Завещание «нового русского»: дом – жене, машину – брату, дачу – любовнице, счет в швейцарском банке – детям, а долги – фирме.

***

Встречаются два «новых русских»:
– Говорят, ты новую яхту купил?
– Да.
– Навороченную?
– Конечно. Паруса малиновые и мачты веером...

***

Мужик молится Богу:
– Господи, почему мне так не везет в жизни? Я так стараюсь, исполняю все заветы, хожу в церковь, воспитываю детей в слове божьем... Почему мне нет ни счастья, ни денег, жена стерва, на работе кошмар...
Голос с неба:
– Ну не люблю я тебя...

***

Останавливает гаишник красный «Чероки». Внутри – лицо кавказской национальности, непристегнутое. Гаишник:
– Платите штраф!
– Слушай, дарагой, дэнэг нэт!
– Издеваешься???
– Дарагой, 500 рублей получаю, нэту дэнэг!
– 500 рублей? И на «Чероки» ездишь?!
– Слушай, я в армии семь рублэй получал и на танке ездил – нэту дэнэг!

***

– Познакомлюсь с девушкой со встроенным модемом.

***

– Девушка, а давайте в компьютеры поиграем!
– Ой, а как это?
– Зависнем где-нибудь, мышка моя!

***

Две мыши разговаривают:
– Ой, ты не представляешь, я такого мыша вчера встретила – у него такая гладкая шкурка, такие блестящие глазки, такие пушистые усы!!! А на спинке два крыла.
– Так это же нетопырь!
– Да-а-а? Надо же, нетопырь... А говорил, что летчик!!!

***

Гаишник останавливает машину, проверяет документы, аптечку, etc. Ну, все в порядке! Не к чему придраться...
Гаишник – водителю:
– Ладно, давай 50 рублей.
Водитель, недоуменно:
– Так я же ничего не нарушил, за что?
Гаишник:
– Мои дети не могут ждать, пока ты нарушишь, они хотят есть СЕГОДНЯ!

***

Новогодняя ночь. Гаишник на посту высматривает потенциальную жертву. Смотрит – несется иномарка с явным превышением скорости, по центру дороги. В предвкушении добычи гаишник свистит и машет палкой, машина останавливается. Он идет к ней, приближается, открывает рот для официального предъявления обвинения и... краем уха слышит характерные щелчки затворов. После секундного анализа ситуации выдает следующее: «Лейтенант Сидоров. Разрешите поколядовать?»

***

Едут мужики, водитель предупреждает – пристегнитесь, дескать, там за поворотом всегда гаишник стоит. Они пристегиваются, поворачивают – действительно, гаишник. Тормозит их, подходит к машине, смотрит – все пристегнуты. Тогда он сплевывает и говорит:
– Ну что за люди пошли! За десятку удавиться готовы!

***

– Снова наш чудесный сыночек вытащил деньги из моего бумажника, – сердито заметил отец.
– Почему ты думаешь, что это он? – вступилась жена. – Может, это я взяла?
– Это исключено: там еще коечто осталось.

***

Муж возвращается с работы и видит, что жена плачет.
– Я испекла тебе пирожки с мясом, но когда вышла из кухни, кот съел их все до единого.
Муж ее успокаивает:
– Не плачь. Если с ним что-нибудь случится, я тебе куплю еще лучшего котика.

***

Монолог старого летчика про пассажиров:
Они думают, что боятся летать... На самом деле они боятся падать...

# ИТОГИ ГОДА

Вот и подошел к концу 1998 год. Стремительно растущая индустрия компьютерных игр выдала на наш строгий суд множество продуктов. Но каким из них суждено запомниться надолго, а какие уже позабылись или позабудутся через пару месяцев? Мы решили спросить об этом у вас, наши уважаемые читатели. В каждой из представленных позиций вам нужно выбрать один продукт, который, по вашему мнению, будет достоин именоваться игрой года в этом жанре. Разумеется, мы не стали перечислять все игры по каждому направлению, вышедшие в этом году, – журнальной площади просто бы не хватило. Поэтому если вы считаете, что один из проектов 1998 года остался нами незаслуженно не отмеченным, просто укажите его в соответствующей строке.

Итак, отвечайте на вопросы и заполняйте анкету, тем более, что среди участников этого голосования будут разыгрываться призы – коробки с играми от ведущих российских и мировых производителей. Призов будет много!

Заполненные анкеты присылайте по адресу: **109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, журнал «Игромания».**

## FIRST-PERSON SHOOTER

Первая из категорий-номинантов. Жанр известный и любимый.

| | |
|---|---|
| ❏ Half-Life | Sierra/Valve |
| ❏ Jedi Knight/Add-On | Virgin/Lucas Arts |
| ❏ Klingon Honor Guard | MicroProse/MicroProse |
| ❏ Quake II/Add-Ons | Activision/Id |
| ❏ Rainbow Six | Take 2/Red Storm |
| ❏ Shogo: Mobile Armoured Division | Monolith/Monolith |
| ❏ Sin | Activision/Ritual |
| ❏ Spec Ops/Add-On | Ripcord/Zombie |
| ❏ Unreal | GT/Epic |
| ❏ ________ | |

## 3D-ACTION

Трехмерные приключения – это не только для тех, кто любит обозревать своих героев со стороны. Конечно, всегда приятно наблюдать, как Лара лезет куда-то вверх раскорякой, но не менее забавно просто проехаться по ней пару раз, а потом улететь на каком-нибудь очередном чуде технической мысли...

| | |
|---|---|
| ❏ Barrage | Activision/Mango Grits |
| ❏ Carmageddon II: Carpocalypse Now | SCI/Stainless |
| ❏ Deathtrap Dungeon | Eidos/Core |
| ❏ Die By The Sword | Interplay/Treyarch |
| ❏ Heretic II | Activision/Raven |
| ❏ Incoming | Rage/Rage |
| ❏ Outwars | Microsoft/Singletrac |
| ❏ The Fifth Element | Ubisoft/Kalisto |
| ❏ Tomb Raider II | Eidos/Core |
| ❏ ________ | |

## СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Ну, эта категория не менее известна. Можно без преувеличения сказать, что на сегодня большинство выпускаемых в мире игр относятся именно к стратегиям в реальном времени.

| | |
|---|---|
| ❏ Аллоды: Печать Тайны | 1C/Buka/Nival |
| ❏ Война и Мир/Knights&Merchants | 1C/Snowball |
| ❏ 101st Airborne | Empire/ISI |
| ❏ Battlezone | Activision/Activision |
| ❏ Commandos: Behind the Enemy Lines | Eidos/Pyro |
| ❏ Dune 2000 | Electronic Arts/Westwood |
| ❏ MechCommander | Microprose/FASA |
| ❏ Populous: The Beginning | Electronic Arts/Bullfrog |
| ❏ StarCraft | Cendant/Blizzard |
| ❏ Star Wars: Rebellion | Virgin/Lucas Arts |
| ❏ Warhammer: Dark Omen | Electronic Arts/SSI |
| ❏ WarGames | Electronic Arts/MGM |
| ❏ ________ | |

## ПОХОДОВЫЕ СТРАТЕГИИ

Увы, к большому сожалению, разработчики не порадовали нас в этом жанре. А жаль.

| | |
|---|---|
| ❏ Incubation/add-on | Blue Byte/Blue Byte |
| ❏ M.A.X. 2 | Interplay/Interplay |
| ❏ Spellcross | SCI/SCI |
| ❏ Warhammer 4000: Chaos Gate | Mindscape/SSI |
| ❏ ________ | |

## ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ

Миром, по утверждению западных экономистов, правят деньги. Естественно, создатели компьютерных игр приняли это к сведению.

| | |
|---|---|
| ❏ Caesar 3 | Sierra/Sierra |
| ❏ Industry Giant | I-Magic/I-Magic |
| ❏ Railroad Tycoon II | Take 2/PopTop |
| ❏ Third Millenium | Cryo/Cryo |
| ❏ ________ | |

## ФАЙТИНГИ

На PC сей жанр несколько ущемлен, но все же достойные самого пристального внимания игры есть.

| | |
|---|---|
| ❏ Fighting Force | Eidos/Core |
| ❏ Last Bronx | Sega/Segasoft |
| ❏ Mortal Kombat 4 | Midway/Midway |
| ❏ ________ | |

## АРКАДЫ

Среди игроманов есть немало любителей размять пальцы на клавиатуре. Их вниманию представлен нижеследующий список.

| | |
|---|---|
| ❏ Heart of Darkness | Infogrames/Amazing |
| ❏ Jazz Jackrabbit 2 | Epic/Epic |
| ❏ Lode Runner 2 | GT/GT |
| ❏ ________ | |

## ADVENTURE

Самый старый жанр среди всех. Именно с него-то все и началось. Однако с течением времени патриарх немного изменился, понабрался внешнего лоска и снизил интеллектуальный уровень.

| | |
|---|---|
| ❏ Black Dahlia | Take 2/Take 2 |
| ❏ Hopkins FBI | MP/KULT |
| ❏ Red Jack | CyberFlix/DreamFactory |
| ❏ Sanitarium | ACS/DreamForge |
| ❏ Tex Murphy: Overseer | Robinson Technologies/RT Soft |
| ❏ Trespasser | Electronic Arts/ DreamWorks |
| ❏ X-Files | FOX/Hyperbol |
| ❏ ________ | |

# ИТОГИ ГОДА

**Фамилия, имя, отчество**

__________

**Возраст** ______

**Адрес** __________

**Используемая Вами игровая платформа**
- ❐ PC
- ❐ Sony PlayStation
- ❐ Другая: ______

**Есть ли у вас доступ в Интернет**
- ❐ Да
- ❐ Нет

**Какой у Вас компьютер (если есть)**
- ❐ 386
- ❐ 486
- ❐ AMD K5
- ❐ Pentium/AMD K6
- ❐ Pentium II
- ❐ Частота проц. ______
- ❐ 4 Мб памяти
- ❐ 8 Мб памяти
- ❐ 16 Мб памяти
- ❐ 32 Мб памяти
- ❐ больше 32 Мб

**Какие игровые жанры Вы предпочитаете**
- ❐ Спортивные игры
- ❐ Имитаторы
- ❐ Ролевые игры
- ❐ Поединки
- ❐ Логические игры
- ❐ Стратегии в реальном времени
- ❐ Другие: ______
- ❐ Гонки
- ❐ Походовые стратегии
- ❐ 3D-«action»
- ❐ Приключения (квесты)
- ❐ Аркады

## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Хотелось ли вам пожить в сказочном мире, где правят сталь и волшебство? Или побродить по радиоактивной пустыне? Тогда добро пожаловать в ряды любителей RPG.

- ❑ Ancient Evil — Roadshow/Silver Lighting
- ❑ Hexplore — Infogrames/Ocean
- ❑ Fallout 2 — Interplay/Black Isle
- ❑ Final Fantasy VII — Eidos/Square
- ❑ Might&Magic VI: The Mandate of Heaven — 3DO/New World Computing
- ❑ ______

## АВТОСИМУЛЯТОРЫ

Как сказано в известном кинофильме: «Те, у кого нет машины, мечтают ее купить». В связи с финансовым кризисом возможность сделать это у многих отодвинулась на неопределенный срок. Что ж, хорошо хоть порулить можно.

- ❑ Burnout Racing — Bethesda/Bethesda
- ❑ Grand Prix Legend — Sierra/Papyrus
- ❑ Need for Speed III — Electronic Arts/Electronic Arts
- ❑ Monster Truck Madness 2 — Microsoft/Terminal Reality
- ❑ Motocross Madness — Microsoft/Rainbow
- ❑ MotorHead — Gremlin/Digital Illusion
- ❑ Test Drive: Off-Road 2 — Electronic Arts/Accolade
- ❑ Ultim@te Race Pro — MicroProse/Kalisto
- ❑ ______

## «НАЗЕМНЫЕ» СИМУЛЯТОРЫ

Если машину все-таки купить пока еще реально, то вот с танком, например, у вас это не получится. А ведь в хозяйстве бы пригодился – например, на даче за грибами через соседские шесть соток ездить...

- ❑ M1 Tank Platoon 2 — MicroProse/MicroProse
- ❑ Panzer Commander — SSI/Mindscape
- ❑ Spearhead — I-magic/Zombie
- ❑ ______

## АВИАСИМУЛЯТОРЫ

Что уж говорить о просто насущной необходимости самолета или вертолета в городских условиях... Хотя летать – дело рискованное. Вдруг вниз упадете? С другой стороны, приятно «сесть» кому-то на хвост и дождаться «Missile Locked...»

- ❑ European Air War — Microprose/Microprose
- ❑ iF/A-18E Carrier Strike — I-Magic/I-Magic
- ❑ MiG-29 Fulcrum/F-16 Multirole Fighter — EA/NovaLogic
- ❑ MS Combat Flight Simulator — Microsoft/Microsoft
- ❑ Team Apache — Mindscape/Simis
- ❑ Total Air War — Infogrames/DID
- ❑ ______

## ФАНТАСТИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ

Попробовать то, чего еще нет и, скорее всего, никогда не будет – это ли не мечта любого уставшего от повседневной серости человека?

- ❑ Descent Freespace/Add-On — Interplay/Volition
- ❑ Hardwar — Interplay/Gremlin
- ❑ Wing Commander Prophecy/Secret Ops — Electronic Arts/Origin
- ❑ X-COM: Interceptor — MicroProse/Chapell Hill
- ❑ ______

## СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Спорт – это всегда азарт. Особенно приятный тогда, когда за него не надо платить изнурительными тренировками.

- ❑ FOX Sports Soccer — Electronic Arts/FOX
- ❑ FIFA 99 — Electronic Arts/EA Sports
- ❑ Game, Net & Match! — Blue Byte/Blue Byte
- ❑ NBA Live 99 — Electronic Arts/EA Sports
- ❑ NHL 99 — Electronic Arts/EA Sports
- ❑ Madden Football 99 — Electronic Arts/EA Sports
- ❑ Microsoft Baseball 3D — Microsoft/Microsoft
- ❑ Microsoft Golf 1998 — Microsoft/Microsoft
- ❑ World Cup 98 — Electronic Arts/EA Sports
- ❑ ______

## ИГРА 1998

И, наконец, просто Игра Года. Самая-самая. Та, что лучше всех. Кому же удастся одержать победу?

- ❑ ______

# СМЕЕМСЯ

***

Муж и жена беседуют:
– Какая была Анна Каренина! Вот это женщина! Какие чувства! Какая любовь! – говорит жена.
Муж молчит.
– Да ты что, «Анну Каренину» не читал?
– Не читал.
– А что же ты читал?
– «Муму»! А будешь приставать – утоплю!

***

– Милый! Я приготовила к твоему дню рождения роскошный подарок!
– Так покажи его мне!
– Подожди! Я как раз его надеваю.

***

Сестрица Аленушка и братец Иванушка подходят к луже. Братец наклоняется попить.
Аленушка:
–Не пей, Иванушка, козленочком станешь.
Иванушка (через плечо):
–Имидж – ничто, жажда – все.

***

Объявление: «СРОЧНО ПРОДАМ «мышь» в отличном состоянии, со всеми наворотами, пробег – 5 000 км».

***

А как, интересно, перенесут проблему 2000 года «Тамагочи»?

***

Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера...

***

Мистер Браун возмущается.
– Это просто безнравственно – подыскивать подругу жизни при помощи компьютера!
– А как ты познакомился с мамой? – спрашивает его сынишка.
– Выиграл в покер.

***

– Ты представляешь, вчера мастер пришел, мышь его увидела – и сразу обе кнопки встали на место!

***

Попал Билл Гейтс на тот свет, а там только что закончилась Великая Автоматизация, и вместо Петра с ключами стоит компьютер (с Windows, конечно), а на мониторе сообщение: «Билл! Ты так много сделал для человечества, что Бог решил дать тебе самому выбрать, куда отправиться – в рай или в ад». А под сообщением, как и положено, варианты выбора: Yes, No и Cancel.

***

Объявление в газету в разделе трудоустройства:
«Для ухода за пожилым программистом требуется приятная женщина, говорящая на FORTRAN, BASIC и C++».

***

– А что это у вас NT-я такая синенькая?
– Мертвенькая, вот и синенькая.

***

Ездили в Испанию мы с подругой и еще одна парочка: парень-фидошник и девушка, работающая в «Демосе». И вот молодой человек решил похвастать своему другу: «Ты знаешь, у нас такая классная компания подобралась – 2 фидошника, две интернетчицы». На что друг ответил: «Ну что ж – приятного гейтования...»

***

– Алло, у вас мыши есть?
– Нет...
– А когда будут?
– Не знаю...
– Это «ATS Computers»?
– Нет, квартира...

***

Муж-программист с женой сидят в цирке. Выступает иллюзионист. Во время очередного номера из небольшого ящика выходят много девушек.
Жена:
– Как они могли поместиться в таком маленьком ящике?..
Муж:
– Ерунда! Если бы он использовал Winzip, он бы еще больше их туда запихнул...

***

Вопрос «Армянскому Радио»:
– Почему среди «новых русских» не встречаются хакеры?
– Прямые руки и гнутые пальцы – вещи несовместимые.

***

– Вы уверены, что хотите удалить папку D:\TEMP?
– Да.
– В этой папке находятся файлы. Вы уверены, что хотите их удалить?
– Да!
– Удаление этих файлов может повлиять на зарегистрированные программы. Вы все еще уверены?
– Да! Да! Да!!!
– Эти файлы могут использоваться системой. Вы уверены?
– Пошла ты!.. – заорал администратор и нажал «Cancel».
– Ага! Испугался! – подумала NT.

***

Едет программист в такси. Вдруг машина сломалась. Водитель пробует завести, но ничего не получается. Программист советует: «А вы окна-то закройте!»

***

Программа вывода страны из кризиса выполнила недопустимую операцию и будет закрыта! Если ошибка будет повторяться в дальнейшем – обращайтесь к разработчику.

***

Новый русский – на приеме у своего психоаналитика:
– Я всех ненавижу: поставщиков, покупателей, банкиров, бандитов... Домой прихожу весь измотанный. Одно утешение: ставлю какую-нибудь игру, типа DOOMа. Убью с сотню монстров – сразу легче становится. Вот только с управлением проблема: больше 2–3 уровней пройти не могу – убивают!
Врач:
– Говорят, профессионалы используют «мышки». Попробуйте.
Через неделю:
– Доктор, ваш совет помог! С десяток мышек замочу – сразу легче. Жаль их только, сильно пищат...

***

Самое низкое быстродействие – у хирурга, около 0,000046 операций/сек. Самое высокое – у моего компьютера, который за один миг может тысячу раз повиснуть, испортить пару дискет и выдать столько сообщений об ошибках, что у меня пропадает надежда исправить хотя бы половину из них до конца света.

***

Как объяснить тупому, что такое бит? Элементарно – это байт минус налоги. Как объяснить тупому, что такое байт? Элементарно – объясните ему 8 раз, что такое бит. Что такое килобайт? Это слишком долго рассказывать...

***

Специалист компьютерной фирмы консультирует по телефону клиентку, только что купившую компьютер. Для начала он проводит разведку – что это за машина.
– Откройте инструкцию, посмотрите, что написано с обратной стороны монитора...
Наконец он говорит:
– Так, я вижу, что у вас компьютер Apple...
Вдруг в трубке:
– Ой!.. – и тишина.
Через некоторое время слышится голос клиентки:
– Ой, простите, если бы я знала, что вы меня видите, я бы сразу накинула халат...

***

Сержант построил солдат перед траншеей:
– Иванов, два шага вперед, руки в стороны, ноги согнуть, в траншею прыг!
Иванов выполняет.
– Петров, два шага вперед, руки назад, ноги вперед, в траншею прыг!
Петров выполняет.
– Сидоров, два шага вперед, руки вперед, ноги в стороны, в траншею прыг!
Сидоров выполняет.
Подходит полковник:
– Товарищ сержант, как вам не стыдно, все уже давно на учениях, а вы здесь в «Тетрис» играете...

***

Встречаются два программиста. Один другому:
– Ты чего грустный такой?
Второй:
– Да с досом проблемы...
– Что, компьютер не грузится?
– Да дет, сопди! Дасморк у бедя!

***

Заповеди программиста:
– Работа всегда утомляет.
– Программист не импотент, его просто мало интересует противоположный пол.
– Если какая-то работа дается вам с трудом, позвольте ее сделать другим.
– То, что нужно сделать сегодня, сделайте послезавтра. И тогда два дня у вас будут свободными.
– Когда вас охватывает желание поработать, сядьте и подождите, пока оно пройдет.
– Работа облагораживает человека, а безделье делает его счастливым.
– Программист рождается уставшим и живет, чтобы отдохнуть.
– Слишком длинный отдых еще никогда и никого не довел до смерти.
– Если видите отдыхающего – помогите ему.
– Отдыхайте днем, чтобы ночью можно было спать

■



# ЧИТАЕМ ПИСЬМА

**В прошлом номере мы пожаловались было на то, что стало приходить мало писем. Но стоило только отправить номер в типографию, как будто где-то прорвало плотину – письма пошли широким потоком: и по обычной почте, и по электронной. Большое спасибо всем! Всем, кто нас читает, а потом пишет письма и хвалит или ругает.**

**Многие нас спрашивают, можно ли стать автором «Игромании». Отвечаем сразу всем: можно! Вовик Жутаев прислал нам свое прохождение «... особенностей мышиной охоты» – игра свежая, интересная, и вот она в этом номере журнала. Потому вы предлагайте, а мы рассмотрим. Ответить всем вряд ли получится, но внимательнейшим образом прочитаем мы все – обязательно, и лучшие попадут в журнал.**

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Читая ваши статьи, я вижу, что тот, кто их пишет – настоящий фанатик своего дела и неплохо разбирается не только в играх, но и во всем, что с ними связано.

Поэтому я хотел бы получить у вас консультацию по трем вопросам: по оперативной памяти компьютера, по Sound Card и по игре Blood.

Первое. С точки зрения оперативной памяти, у меня далеко не самый мощный комп. Из-за этого очень хотелось бы узнать о способах запуска игры в тех ситуациях, когда чуть-чуть не хватает памяти для полноценной работы игры.

*Способы оптимизации памяти путем настройки config.sys и autoexec.bat были описаны в номерах 9 и 10 нашего журнала за 1998 год. Освободить еще несколько килобайт в DOS'е можно с помощью программы QEMM. Увы, никакая программная оптимизация не сравнится с одним 16 Мб-SIMM'ом за 15 долл.*

Второе. Что можно поправить в ситуации, когда Sound Card приличная, а звук в некоторых играх (в Windows midi-файлы играют великолепно) плохой: неважно воспроизводятся низкие частоты.

*В Windows – переустановить родной драйвер, в остальных случаях – точнее выбирать тип карты, настраивая игру. Если это карта не от Creative, скорее всего, следует выбирать в игре Sound Blaster Pro 2.0. Сабвуфер не помешает. :-)*

*Но в связи с вопросом 1 – лучше прикупить памяти. И побольше, побольше!*

Третье. Буду благодарен вам за информацию о том, как можно пройти в игре Blood второй эпизод, начиная с седьмого уровня, и как избавляться от этой мерзкой руки, которая так отвратительно душит за горло.

*Оптимальной стратегией прохождения является постоянное передвижение (стоит только задержаться на месте, как противник сразу засечет вашу позицию) ПОЛЗКОМ (так в вас попадают значительное реже) от одного предмета до другого – прячьтесь и стреляйте.*

*Единственный способ спастись от руки – это убить ее до того, как она добежит до вас. Как только видите ее, начинайте пятиться назад и стреляйте в нее.*

P. S. Благодарю за русифицированный Netscape, который я скачал с вашего Demo CD-ROM. У многих московских провайдеров его просто нет.

**Кирилл, студент, mgga@4unet.ru**

*За это спасибо надо сказать фирме «Стек» из города Томска, которая мастерски выполнила локализацию этой программы.*

Хочу задать несколько вопросов по лицензионной игре «Need For Speed III: hot pursuit»:

1. Можно ли делать вид из-за руля, запуская её под 3Dfx?

2. Коды, позволяющие ездить на всяких «Taxi-Caprice Classic» (кстати, это не Chevrolet Caprice Classic, а просто Chevrolet Caprice), действуют только в Single race или в hot pursuit тоже?

3. Когда набираешь коды от «go01» до «go21» то у civilian'ов свои машины или такие же, какую вы выбрали для себя?

4. Есть ли «Italdesign Nazca C2»?

5. Да, и еще я вычислил еще один код, позволяющий ездить на Mercedes-Benz Convertible (как в «Need For Speed II», не путать с SL 600): это всего-навсего «go00».

6. Где можно достать демонстрационный CD-ROM к августовскому номеру «Игромании»?

**Алексей (J.S.), г. Москва**

*1. Можно. Торпеда появляется, если на борту вашего 3Dfx 4 или больше Мбайта памяти отведено под текстуры. Это все модели, созданные на камне 3Dfx Voodoo 2 и 3Dfx Voodoo Banshee, а также некоторые ускорители на базе первого Voodoo, например, Canopus Pure3D II. Также возможно отсутствие вида из кабины на некоторых ускорителях Voodoo 2 с 8 Мбайтами памяти при включении разрешения выше 640x480.*

*2. И в single, и в Hot Pursuit.*

*3. Те же машины, которые выбираются этими кодами.*

*4. Ее обещают в скором будущем выложить на сайт для свободного скачивания.*

*5. ЗдОрово!*

*6. Компакт-диск распространяется только вместе с журналом, отдельно его не достать :-(.*

Здрасьте!!! Всегда стараюсь читать «Игроманию», но номер с Knights&Mercants мне в руки не попал. А надо бы!!! Игрушка хорошая, мощная, токмо играть трудно, первую миссию даже пройти не могу!! Обычные RTS прохожу без читов, а эту... Скажите CHEATS, если знаете, please.

P. S. Стоит ли покупать Fallout 2 на мой P166, 16 Ram, 2 Mb S3 Trio? Fallout мне очень нравился (пока не прошёл).

**Kirik, kirik@krsk.ru**

*Пока CHEATS для этой игры мы не знаем, sorry. А вот Fallout 2 покупать очень даже стоит – даже на вашей конфигурации он прекрасно пойдет. Пройти его достаточно сложно, сложнее, чем первый, – это огромный мир, который живет по своим законам. В следующем номере мы планируем напечатать подробнейшее руководство по этой игре, надеемся, что оно вам поможет.*

1. Почему уменьшился размер журнала на 2,3 см?

2. Когда будет весь журнал цветной?

**Озеров Александр, г. Москва**

*Зато журнал стал на два миллиметра шире. А так – всеобщая концепция миниатюризации. Весь цветной журнал уже был. :-)*

1. Мне надоели дискуссии про пиратство: по этой теме и так уже все ясно. Пока не будет денег, никто, кроме самых сознательных игроманов, не будет покупать лицензионные CD. Я сам бы с удовольствием покупал лицензионные, но у меня (особенно сейчас) нет таких денег.

2. Существует одна проблема, которая угрожает нам всем – стратегии в 3D. Как мне кажется, делать трехмерные стратегии – глупо! Это не 3D-action. «Мода» 3D-игр оборачивается тем, что всё стали делать в 3D. Но хорошую RTS в 3D сделать очень сложно, у нее будут выше требования, а GAMEPLAY – ноль. Например, Total Annihilation представляет собой графическое убожество. Где графика лучше – в StarCraft или Total Annihilation?! На мой взгляд, примитивные, из 6 плоскостей, модели роботов не могут сравниться с превосходной анимацией StarCraft!

3. Могу похвалить разработчиков «Аллодов», так как это лучшая русская игра.

**D. K. Y.**

*Вопрос опасности, которую несет стратегиям повальное увлечение 3D, достаточно спорен, но, например, разра-*

*ботчики Tiberian Sun – грядущего суперхита – с вами согласны. В недавнем своем интервью они заявили, что их игра будет использовать воксельную технологию и не потребует никаких 3D-ускорителей, и выглядеть все будет просто круто.*

1. Хочу приобрести стратегию, но не знаю, какая из них наилучшая. Мне предлагали Total Annihilation, Age of Empires или KKnD: Krossfire. Посоветуйте что-нибудь, пожалуйста.

2. Существуют ли коды для Dungeon Keeper или для Fallout?

3. Я хочу узнать, чем отличаются друг от друга Pentium II Pro и Pentium II Pro Celeron? Что лучше?

**Евгений А., г. Набережные Челны**

*1. Вообще-то у всех вкусы разные, и определить, какая игра лучше всего для вас, можете только вы. Перечисленные вами игры, принадлежа к одному жанру, тем не менее являются очень разными по сути, и каждая из них хороша по-своему. Все они имею массу поклонников во всем мире.*

*2. Кодов для Dungeon Keeper нет, но сыграть нечестно вы можете. Об этом подробно рассказано в «Игромании» № 3 за 1997 год. Для Fallout кодов нет.*

*3. Внимательно прочтите статью «Дуэль среди камней» в № 11 «Игромании» за 1998 год, и вам все станет ясно.*

1. Как вы считаете, какая самая сильная раса в StarCraft и почему?

2. Выйдет ли StarCraft 2? Если да, то когда?

**Артур Сибгатов, г. Набережные Челны**

*1. В принципе, быстрее всего развиваются зерги, что обеспечивает им преимущество в инициативе. Люди только-только танк построили, а тут на них уже летит орда из 20–30 муталисков...*

*2. Насчет StarCraft 2 еще ничего конкретно не известно, но Blizzard уже сделала официальное продолжение своей игры.*

1. Скоро ли выйдут A.I. Alien Intelligence и Alpha Centauri?

2. Появится ли в вашем журнале постер и «железный» отдел?

**Илья Ямщиков, г. Йошкар-Ола**

*По нашим разведданным (а точнее, по официальной информации издателей), выход Alien Intelligence намечен на 2 апреля 1999 г., а Sid Meier's Alpha Centauri – на январь того же года.*

*Хм, «железный» отдел у нас уже давно есть, да и постер тоже был. Был...*

Выйдет ли Little Big Adventure 3?

**Ms. Blood, или Axel, г. Ивантеевка Московской обл.**

*Увы, разработчики молчат...*

1. Мы с другом играли в Commandos и застряли в той миссии, где нужно взорвать дамбу, как это сделать и каким солдатом?

2. Будет ли продолжение StarCraft, Pod, Commandos, Dune 2000, Syndicat Wars?

**Алексей Кожевников, г. Челябинск**

*1. Алексей, подробнейшее прохождение Commandos на 22 страницы было опубликовано в сентябрьском номере «Игромании». Зачем еще раз почти целую страницу журнала отводить прохождению только третьей миссии? Может быть, лучше вам поискать старый номер или книгу из серии «Лучшие компьютерные игры»?*

*2. Про StarCraft уже сказано выше.*

*Продолжение Commandos вроде как намечается, разработчики это обещали. Устоявшаяся уже традиция выпускать вторую, третью и последующие части к успешным проектам тоже позволяет надеяться на это. Но... опять же пока ничего конкретного.*

*А вот продолжения Dune 2000 и Syndicate Wars мы не увидим. Dune 2000 – римейк, рожденный благодаря настойчивым требованиям фанатов, а с «Синдикатами» компания Bullfrog решила по непонятной причине завязать (а жаль, ведь такие были игры...).*

Мой любимый сериал – «Вавилон-5», а моя любимая игра – Dune II, StarCraft и многие другие.

Космосом я уже «болею» 5 лет, а «Игроманию» читаю только с № 7 (10). Я ещё играю на пианино, но вместо того, чтобы зубрить сонаты Бетховена или мучить арии Баха, я целыми днями торчу у компьютера. Сам компьютер у меня простенький – Pentium 200 без 3Dfx.

Вы не могли бы ответить на мои вопросы:

1. Когда примерно будет продолжение «Крестового похода» и будет ли вообще?

2. Как вы думаете, я смогла бы стать членом Фан-Клуба «Вавилон-5»?

**Мария Исаева, п/с Курсаково Московской обл.**

*1. Откровенно говоря, еще не снят полностью сам «Крестовый поход», так что о продолжении пока что-либо говорить рано.*

*2. Конечно, можете. Для этого есть несколько путей. Если у вас есть доступ в Интернет, то, набрав адрес www.babylon5.aha.ru, вы попадете на страницы Российского Фан-Клуба. Если Интернет у вас нет, то напишите письмо обычной почтой по адресу: 107896, Верхняя Красносельская, 15, «Юнал-Центр» – там тоже живут фанаты этого сериала. А еще вы можете создать собственный клуб: мы уверены, что рядом с вами живет много единомышленников. А затем можно наладить связи с другими клубами.*

У меня на диске нет игры Doom II. Пойдет ли при её отсутствии игра Doom Legacy с Вашего второго диска? Если да, то не могли бы вы подробно описать процесс её установки? (Я пытался установить эту игру – никакого проку: в меню «Пуск» появляется программа «legacy» с набором файлов, а игры как таковой нет. Или в этих файлах хранится игра? Если да, то почему все файлы с расширением «exe» для MS DOS?)

**Роман Шевченко, г. Санкт-Петербург**

*Нет, Doom Legacy не пойдет без полной версии игры Doom или Doom II, так как он представляет собой только новый исполняемый файл, а для игры нужны еще и карты – файлы с расширением wad. На одном из наших следующих дисков (а выпуск дисков мы обязательно возобновим в ближайшее же время) мы разместим новую версию игры и новые карты для нее.*

## КОДЫ И СЕКРЕТЫ

**HELFIRE.** Например, вы играете на двух разных записях за воина и монаха. У воина есть крутейший посох, а у монаха меч, которые им совсем не нужны. Все вы видели в склепе (the Crypt) на первом этаже Cornerstone of the World. Переведя его название как «Угловой камень миров», я понял, что это не просто камень, который рассказывает историю склепа. Ах да, я отвлекся. Нужно, чтобы оба персонажа дошли до этого камня. Знаю, это сложно в начале игры, так что потерпите, пока не окрутеете. Лучше, чтобы у обоих была магия и свитки Town Portal.

Итак, вы хотите, чтобы меч достался воину.

1. Воином от камня бросьте портал и записывайтесь **в городе, войдя в портал**!

2. Монахом записывайтесь у камня, потом кладите меч и **не записывайтесь**.

3. Загружаете воина и берете меч. Ну как?! Так можно передавать любую вещь (точнее, копировать). Если вы запишетесь после того, как положите меч, то потом, загрузив игру, уже не сможете его взять – его возьмет воин.

**Александр Чернопятов, г. Ярославль**

СЫГРАЛИ

ИГРОМАНИЯ

# СОДЕРЖАНИЕ ЖУРНАЛА ЗА ГОД

**Этот номер журнала завершает год, а потому мы решили напечатать список всех игр, которые были в нашем журнале за этот год. В данный перечень включены только игры, по которым были сделаны полные руководства или прохождения. Кроме них, в каждом номере обзоры выходящих игр, коды, статьи по «железу», а с седьмого номера – постоянный раздел для фанатов сериала «Вавилон-5»**

**Вы можете заказать необходимый вам журнал по почте. Для этого направьте заявку по адресу: 105043, Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В. В заявке укажите, какие издания вы заказываете, а также полный почтовый адрес (с индексом и областью), фамилию и инициалы получателя.**

**Кроме того, если вы живете в Москве или Московской области, то старые номера «Игромании» можно купить на книжном рынке в спорткомплексе «Олимпийский» или в магазине при редакции (предварительно позвонив по тел. (095) 279-16-62).**



## ЮМОР

– Программист Яша делал подпрограмму гашения экрана взрывом. Программным методом не получалось, пришлось сделать аппаратным.

***

– Пользователь Яша действовал точно по инструкции: «Если при запуске компьютера на экране появится чушь, сбросьте его». Каждый раз он увеличивал высоту. Не помогало!

**Евгений (WoD), г. Екатеринбург**

## АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Хочу переписываться со всеми, кто любит стратегии в реальном времени, квесты, RPG, 3D-action и файтинги. Могу сказать много кодов и прохождений.

423827, г. Набережные Челны, б-р Камала, д. 27/12, кв. 132. Сибгатову Артуру.

***

ПРИВЕТ ВСЕМ!!! Я тащусь от QUAKE, не люблю стратегии, и мне 15 лет! Девчонки и мальчишки, кто хочет со мной переписываться – валяйте!

Адрес: г. Москва, ул. Клязьминская, 21/1/109.

Сергей «TECAK» Лабунский, sergey-labunsky@mtu-net.ru

***

Ас по «Капоне», но на 14-й миссии застрял! Обыграл по модему всех друзей. Пишите, кто хочет, ответ гарантирован.

105523, г. Москва, ул. 15-я Парковая, д. 46, корп. 8, кв. 24. Игнатьеву Андрею.

***

Hi , «Игромания»!

Пожалуйста, опубликуйте мое письмо. Мне 15 лет, и живу я в ужасной дыре, где геймера днем с огнем не сыщешь (благо хоть Интернет есть ;) ). Я хотел бы переписываться с братьями по разуму по e-mail'у. Я прошел множество игр разных жанров, особенно квестов. Если кто где-нибудь застрял или просто не хватает общения, то пишите, отвечу всем.

Олег (MaD BraiN 13), rogov_ol@chat.ru

***

Игроманы с Sony и PC, пишите – отвечу 100 %.

Г. Алматы, ул. Джамбула, д. 117, кв. 59. Владу.

***

Пролетарии всех стран, объединяйтесь! Кому не лень иметь Пен-френда, пишите, мой e-mail: bar-kop@paco.net, Дмитрий Копицкий, город Одесса!

***

666, dritmy, Гаечка и другие мои знакомые, с которыми я общался через Интернет, откликнитесь!!!!!!!! Это я, Дьявол. Также пишите все, кто хочет познакомиться. Пол и возраст меня не волнуют. Меня самого зовут Макс, я ни разу не смотрел «Вавилон-5» (но очень хочу посмотреть). Мне 13 лет (исполнится четырнадцать 14. 02. 99).

Мой адрес: 150023, г. Ярославль, ул. Курчатова, д. 2, кв. 28. Буду рад письмам.

***

Я бы хотел переписываться с любителями компьютерных игр, я прошел: StarCraft, Age of Empires, The Curse of Monkey Island, «Розовую пантеру», «Розовую пантеру 2», Duke Nukem 3D и т. д. Пишите мне: 344004, г. Ростов-на-Дону, ул. Володарская, 12. Мясникову Павлу.

***

Привет! Я создаю клуб квестеров. Я – президент, а также у меня есть кандидат на должность гл. помощника. Квестеры! Создадим свой клуб: Quest-клуб. Пишите, и вы, возможно, станете одним из нас! Принимаются лица с 10 до 15 лет, прошедшие минимум 3 квеста. Пол, вера и расовая принадлежность не имеют значения.

Адрес: 123557, г. Москва, ул. Малая Грузинская, д. 46, кв. 80. Игорю Кравченко (Kanio).

P. S. Псевдоним на английском обязателен!!!

***

Я хотел бы переписываться со всеми любителями игры «Broken Sword 2». Если

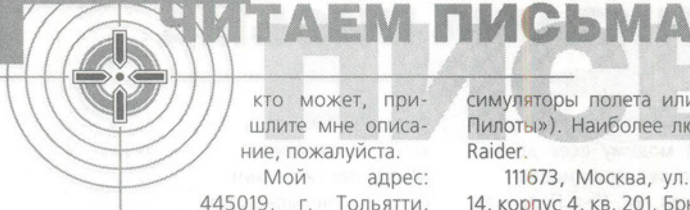
## ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (январь, февраль, март 1999 г.) или на шесть месяцев (с января по июнь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки. 60 руб. стоит подписка на три месяца и 120 руб. – на полгода.

**Получатель Вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.**

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (январь-март)». Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите в редакцию по адресу: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16, «Игромания».

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 279-16-62.




кто может, пришлите мне описание, пожалуйста.

Мой адрес: 445019, г. Тольятти, Кольцевой пр., 18. Сане.

***

Хочу переписываться с поклонниками RTS, RPG и квестов.

423827, р. Татарстан, Набережные Челны, пр. Мира, д. 90, кв. 231. А. Евгений.

***

Все кому не лень, пишите – постараюсь ответить. Желательно узнать-таки об «Albion»'е.

150043, г. Ярославль, ул. К. Либкнехта, д. 29/12, кв. 103. Чернопятову Александру.

***

Мне 14 лет, я очень люблю компьютеры. Я хотел бы переписываться с мальчишками и девчонками по всей России. Я очень люблю стратегии и ролевые игры. Все, кто захочет со мной вести переписку, пишите. Темы могут быть не только о компьютерах. Отвечу всем без исключения.

393210, Тамбовская обл., г. Рассказово, Куйбышевский проезд, д. 8, кв. 42. Ламзину Дмитрию.

***

Меня зовут Максим. Я люблю игры в жанрах стратегии (Дон Капоне. Чикаго, 1932 год) и 3D-Action (Quake I, II; Unreal). Ищу себе партнера, чтобы обмениваться с ним советами и кодами для PC.

Так же по играм Tomb Raider II, III (ищу первую часть Tomb Raider). Иногда играю в симуляторы полета или в квест («Братья Пилоты»). Наиболее люблю Unreal, Tomb Raider.

111673, Москва, ул. Суздальская, дом 14, корпус 4, кв. 201. Брюшкову Максиму.

***

Фанаты «Вавилона», ау! Очень жду писем от людей (нарнов, центавриан, минбарцев, Теней и пр.), у которых от «Вавилона» поехала крыша и другие части тела. Пишите все, независимо от возраста, пола, расовой принадлежности и вероисповедания! Обязательно всем отвечу.

Мой адрес: 143000, Московская область, г. Одинцово, Можайское шоссе, д. 77, кв. 41. Нискороднову Саше.

***

Я буду рад, если какой-нибудь (или какая-нибудь) игроман (или игроманка) или просто любитель поиграть чиркнет мне пару строчек. Ответ гарантирую. Вот мой адрес: 453310, респ. Башкортостан, город Мелеуз, ул. Московская, д. 117, для «Сугах».

***

Меня зовут Алит Эндорианн, я мечтаю переписываться с «вавилонцами» всех рас и национальностей. Если мое имя вам ни о чем не сказало, то расскажу немного о себе: я из Касты Воинов, Клана Стальных Клинков. Особые приметы: лысая, с костяным гребнем на голове.

Люблю повеселиться, что, правда, минбарцам не свойственно, но такая уж я уродилась. Иногда, конечно, у меня бывает настроение помедитировать, но редко. Люблю компьютерные игры, но в качестве отдыха, надолго меня не хватает. Может быть, я еще не успела это распробовать. В общем, пишите мне, я буду очень ждать.

Мой адрес: 115470, г. Москва, ул. Новинки, д. 21, кв. 73.

***

Все, кто любит «Вавилон-5», пишите. Мне 15 лет, учусь в 10-м классе. Мой адрес: 125414, Москва, ул. Онежская, д. 38, к. 1, кв. 42. Басову Виталию.

***

Hello, old friends!

Мне 12. Учусь в 8-м классе, обожаю фантастику, фильм «Вавилон-5», журнал «Игромания» и игру «Аллоды». Хочу найти таких же фанатов и фанаток, как и я. Пишите по адресу: 123363, г. Москва, ул. Нелидовская, д. 21, кор. 1, кв. 95. Пашковой Ирине (Little Shadow).

P. S. Погибаю от недостатка общения!!!

***

Мне 17 лет, студентка, будущий медик. Обожаю фантастику вообще (и смотреть, и читать), а «Вавилон-5» в частности. Но вокруг нет никого, с кем можно было бы поболтать на любимые темы!

143980, г. Железнодорожный Московской обл., мкр. Павлино, д. 37, кв. 169. Ерофейчевой Елене.

***

Кто хочет играть в стратегии по модему, кто фанатеет от «Вавилон-5» и вдобавок живет в Москве, пишите мне, Денису:

117342, г. Москва, ул. Бутлерова, д. 26, корп. 1, кв. 96, с пометкой «Reptile».

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

- ❑ на 3 месяца (январь, февраль, март)
- ❑ на 6 месяцев (январь-июнь включительно)

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

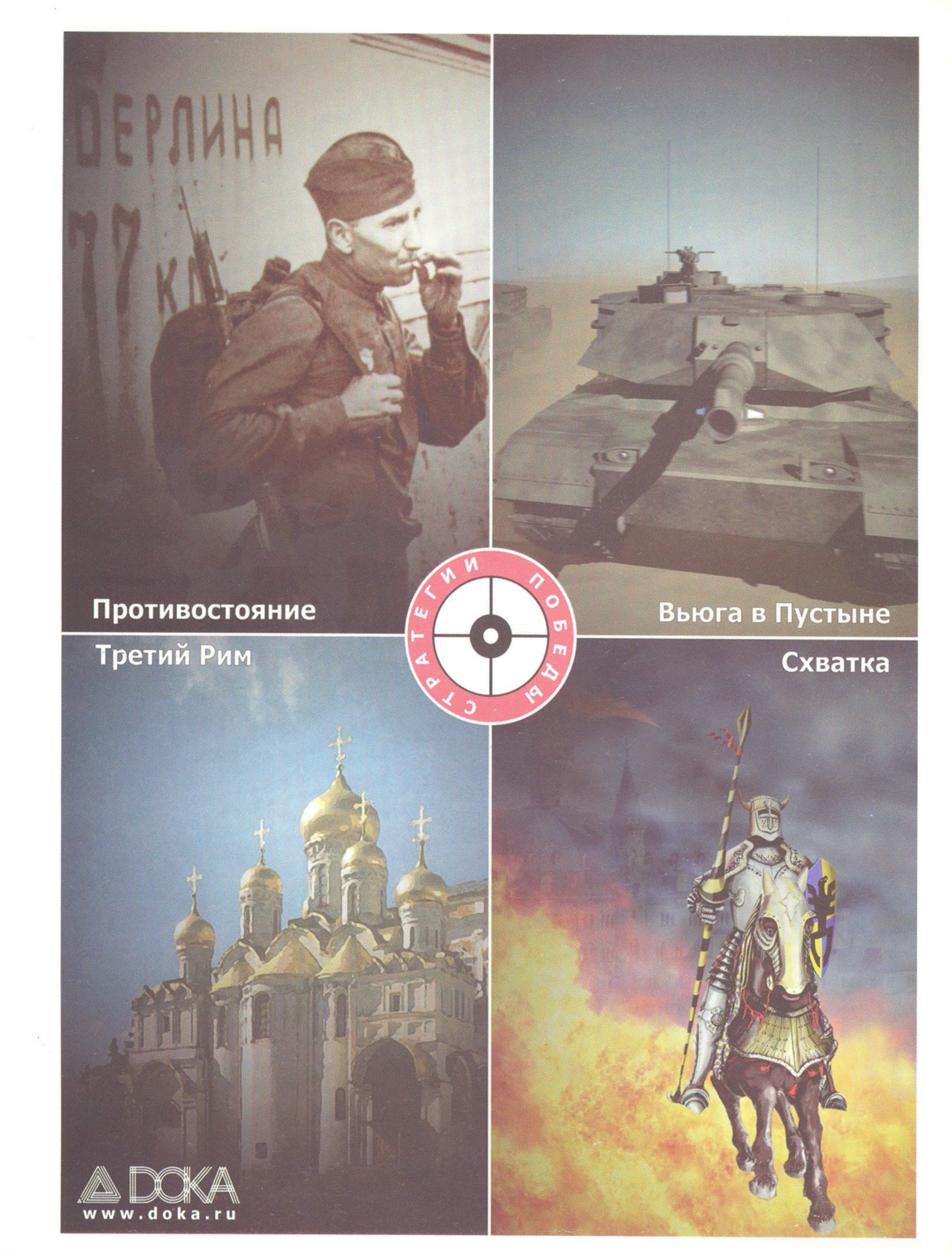
область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

**Без квитанции об оплате недействителен!**


БЕРЛИНА
77 КМ
Противостояние
Вьюга в Пустыне
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru